10 205
2014
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

Kingdom Come: Deliverance
Assassin's Creed: Rogue
Silent Hills
Assassin's Creed: Unity
Shadows: Heretic Kingdoms
Mother Russia Bleeds
Life Is Strange

ИНВАЙТ-КОД В ЖУРНАЛЕ

ПРЕМИУМ-ТАНК Т-127
5 ДНЕЙ ПРЕМИУМ-АККАУНТА
WORLD of TANKS

БОНУС ВНУТРИ ЖУРНАЛА

Gift Card
G2A
50RUB
Более чем 5000 игровых продуктов на выбор

ВЕРДИКТ

The Sims 4
С лупой в муравейнике

Drakengard 3
Игра без тормозов

Destiny
Десять лет в космосе

Metro Redux
Из подземки ни ногой

The Walking Dead: Season Two
Долгая дорога домой

Мастерская перевоплощения
Герои игр оживают на страницах журнала

16+

TERA
THE BATTLE FOR THE NEW WORLD

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

В прошлом номере «Игромании» мы, помимо эксклюзивных видеорецензий, начали добавлять в журнал необычные оживления — в игровом и шуточном формате. В этом выпуске сделан еще один шаг по интеграции живой ламповой версии журнала, напечатанной на настоящей бумаге, с виртуальностью.

Прямо сейчас можете скачать приложение «Игромания Live» из App Store или Google Play и заняться аугментацией (не путать с прокрастинацией, прострацией и девальвацией) обложки журнала, статьи про косплей или, скажем, постера.

Очень ждем ваших пожеланий, комментариев и просто мыслей по этому поводу. От них будет зависеть, как мы будем развивать это интереснейшее направление дальше. Традиционного разбора конкретных материалов внутри номера в этот раз не будет — важных статей очень много, выделять из них что-то конкретное совершенно не хочется, а описывать вообще все — незачем. Перелистывайте пару страниц и просто читайте.

А если какие-то вопросы по журналу все-таки возникли, приходите на «Игромир», где у нас будет свой стенд и где у каждого появится возможность пообщаться практически со всеми редакторами «Игромании», — в какое время это можно будет сделать, мы обязательно расскажем на нашем сайте.

Да даже если и нет вопросов, все равно приходите — будет весело. До встречи на выставке!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

10 ОКТЯБРЬ [205] **2014**

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Поповкин Денис
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Геворг Акопян
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ — **ООО «Игромедиа»**

Адрес редакции — **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Режиссеры видеомонтажа — Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Строганов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru
Менеджеры — Дина Ситдикова, dina@igromania.ru; Юлия Поржежинская, yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E–mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by **Igromedia** LLC since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 — © Igromania, 1997-2014

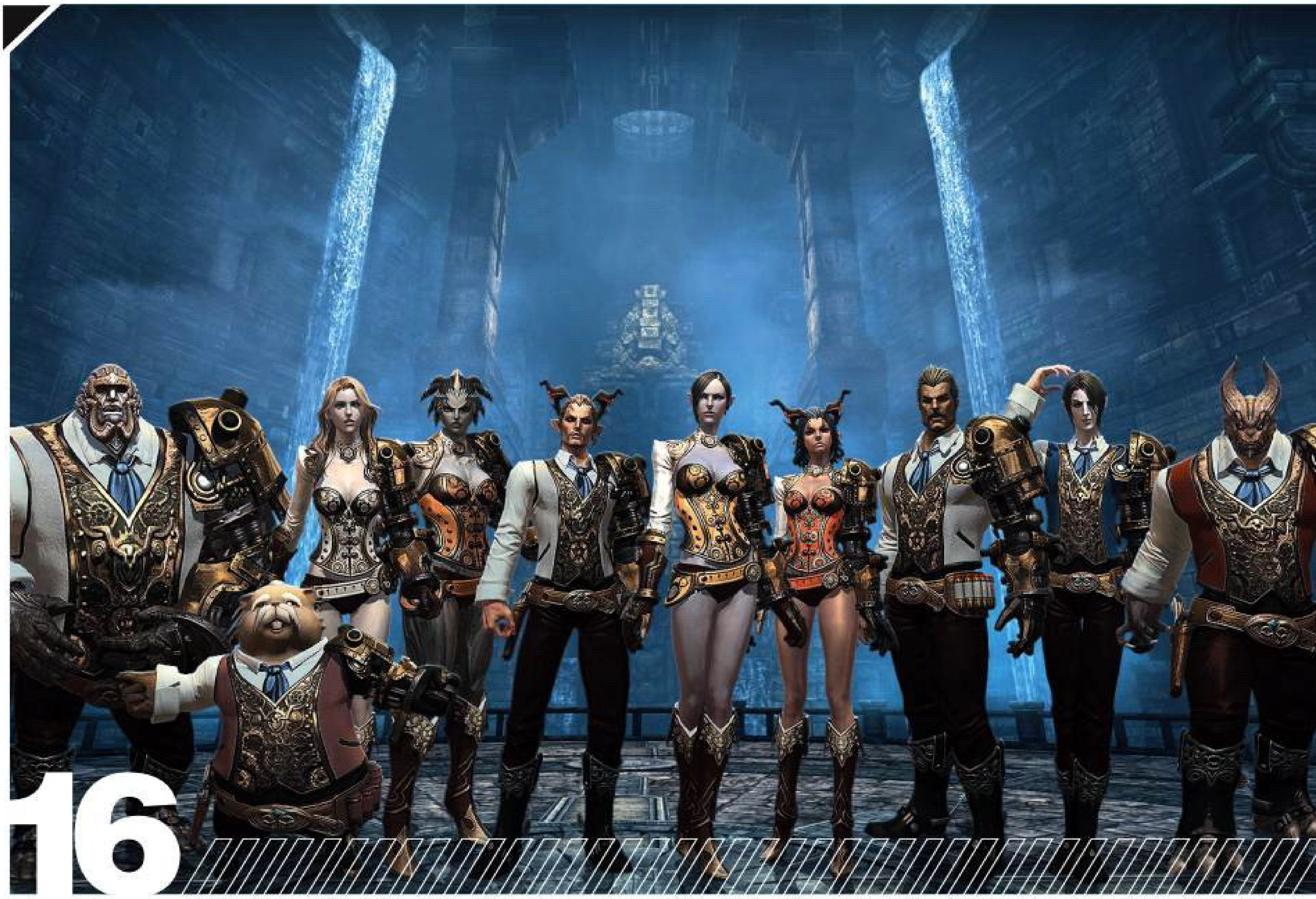
Тираж 54310 — Circulation 54310

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 октября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №10 (205) 2014



TERA: The Battle For The New World Прогулки по чужим снам

Kingdom Come: Deliverance Неладно что-то в Чешском королевстве

6-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не играй в меня
12 Противостояние

16-24 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 TERA: The Battle for the New World
22 Kingdom Come: Deliverance

26-27 ИГРА ЗА МИНУТУ
26 Life is Strange

28-46 В РАЗРАБОТКЕ
28 **Рейтинговая система игровых рубрик**
29 Игромания рекомендует
30 Silent Hills
38 Shadows: Heretic Kingdoms
40 Mother Russia Bleeds
42 Assassin's Creed: Rogue
44 Assassin's Creed: Unity

47-59 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
47 Мастерская перевоплощения

60-97 ВЕРДИКТ
60 Destiny
66 The Sims 4
70 The Walking Dead: Season Two
74 Tales of Xillia 2
76 Drakengard 3
80 Shadowgate
82 Metro Redux
86 CounterSpy
87 inFamous: First Light
88 Dead Rising 3
90 Diablo 3: Ultimate Evil Edition
91 Lichdom: Battlemage
92 The Journey Down
93 Magic 2015: Duels of the Planeswalkers
94 Hyrule Warriors
96 Мобильный дайджест

98-103 ОНЛАЙН
98 Дайджест онлайна

104-131 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
104 Интервью с представителями Sony
108 Лучшие из нас: впечатления от The Last of Us Remastered
114 От Эйнштейна до Агриппы: Исторические личности в играх

Алфавитный список игр в номере

Assassin's Creed: Rogue 42
Assassin's Creed: Unity 44, 98
CounterSpy 86
Dead Rising 3 88
Destiny 60, 98
Diablo 3: Ultimate Evil Edition 90
Drakengard 3 76
H1Z1 101
Hyrule Warriors 94
inFamous: First Light 87
Kingdom Come: Deliverance 22
Lichdom: Battlemage 91
Life is Strange 26
Magic 2015: Duels of the Planeswalkers 93
Metro Redux 82
Mikey Shorts 96
Mother Russia Bleeds 40
Pac-Man Friends 97
Rakion: Return of Heroes 99
Rules! 97
Shadowgate 80
Shadows: Heretic Kingdoms 38
Silent Hills 30
Strife 101
Tales of Xillia 2 74
TERA: The Battle for the New World16
The Journey Down 92
The Sims 4 66
The Walking Dead: Season Two 70
Warface 99
WildStar 99
World of Tanks 102
World of Warcraft: Warlords of Draenor 99
World of Warplanes 102
WWE SuperCard 96
Мечи магия: Герои Онлайн 100

132-133 КИНО
132 Город героев

134-153 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
134 Железные новинки
Тесты
140 Звуковая USB-карта ASUS Xonar U5
141 Гарнитура Kingston HyperX Cloud
142 Четыре малогабаритных корпуса
148 Монитор ViewSonic VX2363Smhl
150 Компьютер Meijin Core i7 Extreme
152 Разумный компьютер за разумные деньги

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 10. Октябрь
155 Сканворд № 910. Октябрь
156 Видеопамять № 10. Октябрь
159 Подведение итогов за № 8. Июль

КАЛЕНДАРЬ
157 Destiny
158 Might & Magic Heroes 7

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
160 Обещание

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Игроманский косплей
World of Warcraft: Warlords of Draenor

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Dead Island 2
Hellblade
Ведьмак 3: Дикая охота
World of Warcraft: Warlords of Draenor

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ООО «КРИ» ....2-я обложка
Wargaming.......3-я обложка
Bloody ....4-я обложка

В номере:
Wargaming 25
ООО «Игромедиа» ...89, 95

Silent Hills Зовите меня просто — P.T.

Destiny Судьба галактики

The Sims 4 Истории, оборванные на полуслове

От Эйнштейна до Агриппы Исторические личности в играх

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Обзорный выпуск!

Всем привет!

Выставка gamescom осталась позади, про «Игромир» мы будем рассказывать только в следующем номере, а прямо сейчас мы сосредоточились на разборе лучших релизов последнего месяца. Risen 3, Mind: Path to Thalamus, переиздание Metro Redux, полный обзор по второму сезону The Walking Dead, выход Dead Rising 3 на PC — вот только часть игр, которым мы посвятили видеообзоры. Помимо этого вас ждут превью по Tom Clancy's The Division, Alien: Isolation, Mortal Kombat X, FIFA 15, World of Warships и подробное видео по третьему «Ведьмаку».

Мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем лучшие игры прошлого в ретро-разделе. На этот раз он немного разросся — вас ждут сразу две «десятки» вместо одной.

Все это и многое другое — уже перед вами!

Игровые новости

Несмотря на традиционный тихий период перед осенними релизами, месяц оказался богатым на новинки и анонсы. Помогли выставки — в первую очередь это, конечно же, отголоски gamescom, но стоит вспомнить и PAX Prime.

В этом выпуске: Assassin's Creed: Rogue — громкий анонс от Ubisoft. F1 2014 — Codemasters показывает первый трейлер. Middle-earth: Shadow of Mordor — как выглядит оркский «учитель Йода». Dragon Age: Inquisition — новое игровое видео. The Order: 1886 — геймплейный трейлер со сражениями. Call of Duty: Advanced Warfare — цунами в мультиплеере. Borderlands: The Pre-Sequel — музыкальный трейлер со старым знакомым Железякой. Wild — необычный симулятор «единения с природой». «Герои меча и магии» возвращаются в первом трейлере Might & Magic Heroes 7 от Ubisoft. Импровизация в затерянном звездолете — новый кинематографичный трейлер Alien: Isolation. War Thunder — техника и воля к победе от Gaijin. Планетные бои показывает релизный ролик «мультиглобальной» стратегии Planetary Annihilation. Четвертая часть The Sims — релизное видео.

Новости индустрии

Игровой индустрии сейчас не до серьезных новостей — студии усердно трудятся над грядущими осенними релизами. Однако месяц все равно оказался богат на события: тут и новая мобильная консоль Nintendo, и множество новостей вокруг World of Warcraft, и покупка Twitch, и анонсы Oculus VR.

В этом выпуске: Sony пока что уверенно побеждает в консольной гонке с десятью миллионами проданных PS4. Актер Робин Уильямс увековечен в Азероте. Продолжается исход игроков из World of Warcraft, но Blizzard не унывает, а готовится к релизу нового дополнения и намекает на вторую часть WoW. Тиражи Diablo 3 бьют рекорды. Чем закончилась (и закончилась ли) история с финансовыми трудностями Crytek. Стримерский сервис Twitch достался не Google, а Amazon. Хидэо Кодзима анонсировал Silent Hills. Новый «Мор. Утопия» — студия Ice-Pick Lodge вышла на Kickstarter. Activision воскрешает торговую марку Sierra. Samsung анонсировала «виртуальный смартфоно-шлем» вместе с Oculus VR. Konami запретила фанатам разрабатывать ремейк первой Metal Gear. Британская студия Ninja Theory показала игру, которая никогда не увидит свет. Австралия судится с Valve, требуя изменить правила Steam. Сервис GOG начинает торговать документальными фильмами про игровую индустрию.

Игровая культура

В этом месяце в игровой культуре главных тем оказалось сразу три. Первая — это художники и мастера, выражающие себя в потрясающе реалистичной графике. Вторая — это забавные и смешные игровые глюки, которые, как выяснилось, могут послужить и неплохой рекламой. А третья — это рыбы-геймеры, внезапно собирающие миллионные аудитории на своих каналах в Twitch. Ну и, конечно, месяц был богатым на мультфильмы, музыку, иллюстрации, видеоролики со спецэффектами... Мы выбрали для вас все самое лучшее!

В этом выпуске: Завтрак с Манкубом — как разозлить флегматичного монстра из Doom. Прыжки в Dark Souls 2 — история о печали и безысходности. Рыбы-геймеры — одиночные приключения с «Покемонами» и драки в Street Fighter «аквариум на аквариум». Пластилиновый Пикачу — жутковатый ролик от скульптора-аниматора. «Вниз по склону горы» — история о совместном прохождении Far Cry 4. Как за три с половиной минуты пройти Tony Hawk's Pro Skater 2. Пол Маккартни выпустит сингл о Destiny. Мультфильмы Миядзаки сделали восьмибитными. Виртуальный грим — как из фотомодели сделать Шодан. Assassin's Creed в каменном веке — какое оружие выбрать против неандертамплиера? Подушечный «Тетрис» — неудобно, зато мягко. В роли Солида Снейка выступил осьминог из Octodad. Animation Domination — дракончик Йоши просит Марио не бить его по голове. Создатели The Last of Us сделали фанатский ролик по Dante's Inferno. Стив из Minecraft в дуэли против Марио — кто кого? Бои без правил UFC — новая порция жутких и веселых багов. История самого маленького в мире спортсмена прославила Madden 15 от Electronic Arts. «А в Нижнем мире лучше» — новая песня Mineworks Animations. В SimCity 4 создан город с населением в сто миллионов человек. Японская студия рекламирует виртуальным музеем новый игровой движок. Работы французского художника, экспериментирующего с Unreal Engine 4, поражают своим реализмом.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

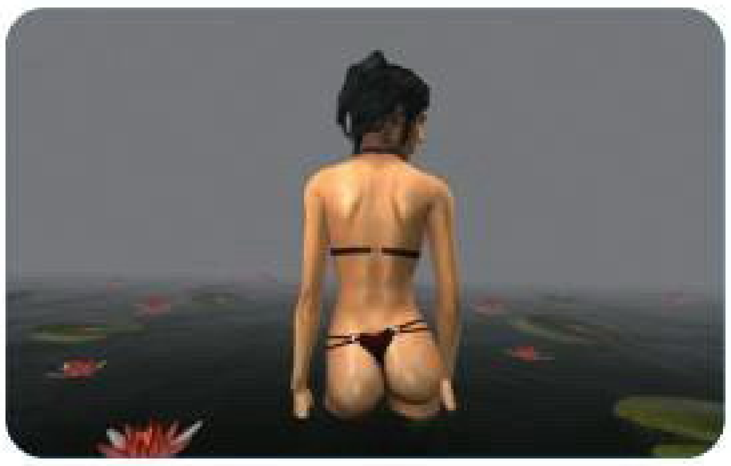
— Тратить или не тратить в игре реальные деньги? Если тратить, то на что и какие преимущества это даст? Как получить желаемое и при этом сэкономить?

— Каким бы асом вы ни были и какую мощную технику ни заполучили в ангаре, между игроком и боевой машиной всегда есть еще одно звено — экипаж. Правильно развитая команда поможет в бою, а зеленые новички сведут на нет все ваше личное мастерство. О том, как развивать экипажи танков и авиации, читайте в новом уроке от «Игромании».

— «Игромания» отправляется в реалистичный режим War Thunder. Забегая вперед, это, конечно, не последнее видео по «реализму», а самое начало. В этом уроке — базовые советы о том, как играть, что учесть в первую очередь и какие изменения «реализм» привносит в поведение авиации.

— Прошлый выпуск мы целиком посвятили реалистичному режиму для авиации. А в этом — покажем и расскажем, что он меняет в танковых боях.

Десятка самых-самых горячих злодеек



Знаете, мы, игроманцы, далеко не шовинисты. Равенство полов, эмансипация, все такое. Но иной раз и мы готовы поверить, что, если уж женщин потянет грешить, пасть они способны куда ниже, чем можно вообразить в кошмарном сне. Конечно, это предрассудок времен, когда астрономов жгли на кострах. Однако при встрече с ЭТИМИ дамами редкий либерал не становится отчаянным и перепуганным консерватором! Все прекрасно знают, какие ужасные дела по плечу сильному полу. Теперь мы покажем, что прекрасный пол тоже не лыком шит!

Десятка самых-самых тихих убийц

«Тихо! Вы слышали? Или мне показалось? А, ерунда, крысы скребутся». Именно такую ошибку любят совершать злодеи всех сортов, когда по их стопам крадутся бесшумные убийцы. Есть такая профессия — из тени нападать! В сегодняшнем хит-параде мы увидим десять самых талантливых и самых незаметных душегубов, которые только появлялись на экранах мониторов! Или… ну… не появлялись. Они, знаете ли, появляются, только когда захотят. Будьте начеку, мы вас предупредили.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Начнем мы с игры двадцатилетней давности — Panzer General. Тактической стратегии, с которой по сию пору могут сравниться лишь очень немногие. Потом перейдем к гонкам на радиоуправляемых моделях машин — Re-Volt. Затем вспомним о Doom 3. Вы сами-то можете поверить, что с момента его выхода прошло целых десять лет? Ну и, наконец, посетим лечебницу с самыми опасными психами Готэма в лучшей, пожалуй, игре по комиксам в истории — Batman: Arkham Asylum.

В этом выпуске:

- **Panzer General**
- **Re-Volt**
- **Doom 3**
- **Batman: Arkham Asylum**

Не играй в меня

История про козла и про искусство, а также про игры, в которые можно не играть.

Игровой сенсацией этого года стал… симулятор козла. Игра настолько необычная, что мы даже как-то растерялись. Рассказывать про симулятор козла текстом показалось нам бредовой затеей, потому что про это нельзя читать, это надо видеть! И сделали видеообзор. Однако же недооценили популярность сего парнокопытного блокбастера и получили на форуме замечание одного из пользователей: так и так, видео это прекрасно, но почему в самом журнале козлов не обозревают, что это за дискриминация по видовому признаку? И тут-то мы поняли, что статью делать надо. Нет, это не будет обзор Goat Simulator, и вообще игра будет занимать в ней весьма скромное место. Сегодняшняя статья затронет гораздо более широкую тему: почему столь фантастический проект стал так популярен? Является ли он уникальным феноменом или же представляет новое направление в игровой индустрии? И если да, то что это за направление, откуда оно взялось, что его питает и что от него можно ожидать? Озадачившись этими вопросами, мы нырнули в глубины самого необычного и экстравагантного жанра, который может предложить сегодняшняя индустрия, — в игры, которые не предназначены для того, чтобы в них играли.

Ищем виноватых

Повзрослевшие игроки часто теряют интерес к тем играм, которые увлекали их еще недавно. Меняются вкусы, не хватает времени, чтобы разбираться в тонкостях, появляются заботы поважнее… Только вместо того, чтобы честно признаться себе, мол, «стар я стал для игр, песок сыплется», люди предпочитают обвинять во всем игровую индустрию. И времена нынче не те, и игры пошли скучные, и разработчики халтурят, воруют идеи друг у друга, не могут удивить чем-то новым. То ли делали десять (двадцать, тридцать…) лет назад, когда все было гораздо лучше!

И ведь не поспоришь. За последние двадцать лет индустрия действительно кардинально изменилась, а игры стали другими. Но только ли они одни? Ведь и мир вокруг, и мы сами тоже меняемся, поэтому сваливать всю вину на разработчиков никак нельзя.

Сегодня мы попытаемся взглянуть на старую и знакомую проблему современных игр под новым углом. А проблема эта заключается в том, что геймплея в современных играх становится все меньше. Только на этот раз мы не будем ахать, охать и возмущаться, а попытаемся разобраться, как и почему так случилось, что игры начали терять столь важную часть своего естества. И так ли уж это плохо. Может быть, чем черт не шутит, даже сможем отыскать во всем этом положительные черты! Но прежде, чем мы все это начнем, позвольте кратко обрисовать историю самой проблемы.

Итак, давным-давно, когда игры только появились, в них не было ничего. Один лишь геймплей. Первобытным разработчикам, работавшим на каменных компьютерах и добывавшим программный код методом трения, такое положение дел казалось довольно логичным. Игры нужны, чтобы в них играть, ведь так? Однако время шло, игры начали обзаводиться множеством невиданных доселе вещей — графикой, кат-сценами, сюжетом с проработанными персонажами и длинными диалогами… и вот уже игрок не столько играет, сколько таращится на красоты окружающего виртуального мира и внимает истории про то, как он, Избранный, должен спасти все человечество от очередной напасти…

Суровый козел из Goat Simulator очень суров. «Кто козел, бе-е-е? Я козел? Да ты хоть знаешь, на кого ты наехал, бе-е-е! Ты мне сейчас за козла по всем порядкам ответишь!»

Все очень плохо, прекрасная маркиза

Тут-то и начались проблемы. Оказалось, что делать хороший геймплей в новых условиях — дорого. Потому что нужен контент. Когда игры были простыми, разработчики могли делать геймплея сколько угодно. Ввести нового персонажа — два часа работы. Создать новый уровень — еще часок. Однако с появлением крутой графики на создание одного персонажа стали уходить не часы, а недели, а то и месяцы. Работа дизайнеров, моделлеров, аниматоров, актеров озвучки и кучи прочего персонала выливается в сотни человеко-часов. Локации из простенького набора пикселей превратились в трехмерные модели полноразмерных городов.

Для игроков изменения выглядели круто, зато для студий все эти гонки технологий сыграли роль удавки на шее. Потому что сделать все и сразу смогли единицы студий, а всем другим пришлось на чем-то экономить. И так уж сложилось, что на графике разработчики экономить не любят, а вот на геймплее — запросто. Меньше контента, меньше возможностей, меньше время игры. Но это даже не полбеды, а лишь ее треть.

Вторая проблема: оказалось, что хороший геймплей зачастую очень плохо выглядит. Интересный игровой процесс предполагает наличие у игрока свободы,

Даже очень хорошая игра может выглядеть очень и очень плохо. Взгляните на World of Warcraft. Как тут поверить, что в это играли десятки миллионов человек по всему миру, забрасывая ради нее работу, учебу и семью?

Heavy Rain: минимум интерфейса, минимум геймплея, никаких навыков для игры не нужно. Выглядит очень привлекательно, но… действительно ли это тот идеал, к которому должна стремиться игровая индустрия?

Super Meat Boy стал одной из первых легенд инди-индустрии — игрой, бросившей вызов всем правилам современной игровой индустрии и своим успехом доказавшей, что на самом деле никаких правил нет.

возможности что-то делать, ошибаться, искать новые решения... Посмотрите на YouTube прохождение любой олдскульной игры, желательно двухмерной, и засеките время до тех пор, пока вы не заснете и не стукнетесь головой о клавиатуру. Многочисленные счетчики, броня-здоровье, отлетающие от убиваемых монстров циферки, ветви развития, экраны управления экономикой и снаряжением... Да еще главный герой, однообразно делающий на экране что-то непонятное. Яркий пример — Heroes of Might and Magic 3. Это старожилы знают, что ничего круче на свете нет, только 99% игроков, глянувших на запись игрового процесса, убегут с воплями куда подальше.

На фоне второй проблемы стала отчетливо видна и третья. Хороший и глубокий геймплей — это, как правило, сложный геймплей, а такой никому не нужен. Чем сложнее, тем меньше аудитория. Не говоря уж о том, что развитие графики и стремление сделать «все красиво» ограничивали возможности разработчиков и вынуждали их максимально упрощать игровой процесс. В результате игры начали вырождаться в интерактивное кино, где игроку отводится пассивная роль нажимателя кнопок в соответствии с указаниями с экрана.

Проблема и ее решение

Все вышеперечисленные проблемы привели к тому, что к играм добавилось новое требование: в них должно быть не только интересно играть, но они также должны легко рекламироваться. А для этого они должны быть максимально зрелищны при взгляде со стороны — в трейлерах, в коротких игровых сессиях на выставках, при показе журналистам.

Ушли в прошлое интерфейсы с кучей информации, порой загромождавшей половину экрана. Теперь игры запросто могут обходиться без интерфейса вообще или же как-то обыгрывают его в игровом мире — вспомните полоску здоровья на спине костюма Айзека из Dead Space, голографические карты в The Division и банальный «кровавый туман» в случае сильных ранений в каждом втором шутере.

Разработчики стали заботиться о том, чтобы геймплей игры был как в голливудских фильмах. Чтобы герой несся среди взрывов, расстреливал врагов целыми пехотными дивизиями, красиво взаимодействовал с напарниками и игровым окружением. Правда, честный геймплей с таким накалом событий изобрести сложно, поэтому в качестве замены разработчики ударились в создание театральных спецэффектов.

Нужны взрывы — пусть будут, только бутафорские, чтобы ни в коем случае никого не поранили. Нужно, чтобы враги умирали сотнями, пусть умирают — сделаем им интеллект как у офисного кресла. И пусть он взаимодействует с напарниками и окружением сколько захочет, но только в отведенных местах: тут вот товарищ поможет вам залезть на стену, тут дверь ногой можно выбить, а вот тут даже мост вам взорвем, очень красиво будет.

А чтобы все это хорошо покупалось, издатели начали тратить на рекламу просто невероятное количество денег. Бюджеты на продвижение игры сегодня часто превышают затраты на ее разработку. Игроки насмотрятся трейлеров и купят что угодно, даже если потом поиграют в купленное меньше часа и бросят. Такова статистика. Постоянные читатели наверняка помнят шокирующие цифры из Steam, которые мы приводили в одной из статей нашей рубрики: в игру вбухивают по сотне миллионов долларов, люди платят за нее деньги, а до финальных титров добирается не больше четверти! И ради кого вообще, спрашивается, старались? Это же просто нечестно! Это несправедливо, это неправильно, это... Это... Да это же...

«Да это же, черт подери, просто гениально!» — воскликнули разработчики. Если игроки покупают игры ради трейлеров и потом в них не играют, на это не стоит жаловаться, этим надо пользоваться! А если уж они готовы покупать игры, не обращая внимания на геймплей, так это и вовсе революция в игровой индустрии!

Если жизнь дает тебе лимоны...

Пока крупные издатели зомбировали игроков рекламой, бедные инди-разработчики отчаянно искали выход на массовую аудиторию. Им приходилось конкурировать уже не с проектами AAA-класса, а с такими же инди-студиями. Количество свободных ниш сократилось до нуля, а накал конкуренции просто зашкаливал.

Тут-то наиболее внимательные разработчики и заметили, что в «большой» индустрии дела с рекламой идут настолько хоро-

Симулятор чиновника Papers, Please. Всю игру приходится сидеть, разбирать бумажки, следить, чтобы в страну не проскользнули шпионы и хитрые нелегалы. Скучно? Ну как сказать. В прошлом году мы присудили ей титул инди-игры года.

Избавляясь от классических интерфейсов, важно не переборщить. Вот, например, «виртуальная» карта в виртуальном мире The Division — столь фантастическая технология явно выпадает из реалистичного сеттинга.

Какова популярность PewDiePie? Например, когда он прикрыл комментарии на своем канале (мол, много мата и прочего), новость об этом появилась на крупнейших игровых сайтах мира. Теперь вот и в журнале написали.

шо, что игроки часто покупают не игру, а красивую картинку, которую нарисовали им маркетологи. Они также подметили, что любители инди-продукции, несмотря на то, что их рекламой никто не прессует, также готовы раскошелиться не на сами игры, а на нечто совершенно к ним не относящееся. Например, игроки охотно платят деньги просто в порядке бунта против безыдейности мейнстримовых блокбастеров, осуществляя свою небольшую месть крупным издателям за доставленное разочарование.

Вот EA, скажем, испортила серию Dead Space, или Activision надоела со своим Call of Duty, или Ubisoft подвела с Watch_Dogs, и тогда игрок идет на Steam и дает деньги какой-нибудь ультрахардкорной Super Meat Boy, просто потому, что его разработчик не побоялся пойти против мейнстрима. И наплевать, что дальше десятого уровня игру он не осилит, главное — поддержать деньгами конкурента, выразить протест, проголосовать кошельком за интересное лично ему направление развития игровой индустрии.

Есть и более мощный мотив для покупки игры — увлечение яркой идеей. В индустрии появился совершенно новый жанр, стопроцентно заточенный не столько под развлечение игрока, сколько на привлечение его внимания эпатажем, оригинальной концепцией, перфомансом. В «большой» индустрии шутеры, шутеры, экшены, еще шутеры, еще экшены, а тут вам бац — симулятор козла! С которого, кстати, и началась наша статья. Или еще лучше — симулятор таможенного чиновника! Да что там, берите выше, вот вам целый хоррор с двухлетним младенцем в качестве главного героя! Вот как можно не поощрить разработчиков такого чуда?

И надо отметить, что инди-разработчики это отлично понимают, они уже начали перенимать опыт своих коллег из крупных студий: обращают максимум внимания не на геймплей, а на способ подачи игры. То есть, по сути, создают не саму игру, а… видимость игры. Выводят на первое место красивую концепцию, даже если не могут ее толком реализовать, или же противопоставляют свою игру проектам от «больших жадных издателей», надеясь, что игроки поддержат из чувства солидарности. И, конечно же, делают игры, которые отлично смотрятся на экране. Это универсальный рецепт. Тем более что инди-студиям необязательно тратить миллионы на создание рекламных роликов и продвижение игры. Если создать подходящую игру, можно попасть в телевизор совершенно бесплатно… Впрочем, об этом в следующей главе.

А тебя в телевизоре показывают!

Небывалый успех шведского летсплейщика по имени PewDiePie, также известного в узких кругах под ником Феликс Чельберг, обратил на себя внимание всей игровой индустрии. Феликс завел себе канал на YouTube и несколько лет публиковал там свои видеообзоры. Только если обычные летсплейщики часто ограничивают свой кругозор новыми Call of Duty и Assassin's Creed, PewDiePie брался за самые разные проекты, какие только мог найти, и разбавлял их своими воплями, комментариями и кривляниями на камеру.

Самый первый успех ему принесла серия летсплеев по флэш-игре Happy Wheels. Суть ее проста: надо доставить транспортное средство с персонажем к концу уровня. Правда, сделать это непросто, потому как персонаж по пути попадает в аварии, теряя руки, ноги, голову и прочие важные части тела. Выбор большой: старик в коляске с реактивным двигателем, джентльмен на прыгающем сигвее, папаша на велосипеде с сыном на багажнике и даже толстяк в тележке из супермаркета. Успех был оглушительный!

Ухватив суть, PewDiePie стал браться за разные сумасшедшие игры, про которые зачастую никто даже не слышал, но за геймплеем которых интересно наблюдать, особенно если он сопровождается дикими комментариями. На настоящий момент количество подписчиков канала перевалило за 30 миллионов, а доход от рекламных отчислений с YouTube превысил $4 млн в год.

Невероятная популярность PewDiePie стимулировала разработчиков начать еще более активно осваивать новую для них сферу. Говорят, что некоторые из них специально стараются подогнать свои игры под формат такой вот «инди-прессы», потому что даже отрицательный отзыв того же PewDiePie гарантирует проекту самое пристальное внимание. Помните,

Любители реализма всегда жалуются на героев хорроров: они тупые и беспомощные, нереалистично! Создатели Among the Sleep сделали героем двухлетнюю девочку. Опять жалуются: чересчур умная и ловкая!

Шиворот-навыворот

Неигровые игры… А игровые не-игры не желаете? Как оказалось, видеосервис Twitch можно не только смотреть. В него можно еще и играть! Некий гениальный товарищ создал канал TwitchPlaysPokemon, где каждый может сыграть в классических «Покемонов». Управление персонажем простейшее: нужно написать в чат названия кнопок геймпада: «up», «down», «right», «left», «a», «b», «start». В чем фишка? А в том, что игра одна, а количество желающих в нее поиграть на пике популярности этой затеи достигало десятков тысяч. Рекорд был зафиксирован на отметке где-то тысяч в восемьдесят.

Герой получал сотни команд ежесекундно, отчего выполнение самых элементарных действий становилось настоящей проблемой. Тем не менее за две недели игроки сумели осилить коллективное прохождение Pokemon Red — и тут же принялись за прохождение следующей части, Pokemon Crystal. Это событие произвело такой резонанс, что начали поговаривать о рождении нового интернет-феномена, стали появляться каналы-подражатели, где люди пытались вместе осилить The Legend of Zelda, Super Mario Bros. и другие игры. Но потом все затихло. Хотя канал TwitchPlaysPokemon здравствует и по сей день и там по-прежнему играют в «Покемонов», пусть и не такой толпой.

мы писали про взрывной рост популярности Flappy Bird? Есть мнение, что начался он как раз после ролика PewDiePie, в котором он категорически не советует играть в эту игру ни при каких обстоятельствах. Эффект, как вы сами понимаете, был прямо противоположный.

«Господин Чельберг совершенно непреднамеренно оказывает влияние на формирование современной игровой индустрии, так как игровые студии начинают делать игры, в которые не только интересно играть, но также интересно наблюдать, как в них играют другие. К примеру, жанр инди-ужасов», — пишет The Wall Street Journal. Что правда, то правда. PewDiePie любит ужастики, а посмотреть, как он разговаривает со стульями в той же «Амнезии», сбегаются миллионы игроков.

И все-таки феноменом является только космическая популярность PewDiePie. Сам же он лишь олицетворяет новый тренд в медиаиндустрии: виртуальные миры компьютерных игр становятся таким же поставщиком медиаконтента, как и мир реальный. Смотреть за событиями в игре для многих становится интереснее, чем смотреть выпуски новостей или телешоу. Можно было бы сказать, что самое время игрокам создать собственное телевидение… Если бы только оно не было создано еще несколько лет тому назад, превратившись к сегодняшнему дню в настоящего гиганта, заставившего потесниться даже такого гиганта, как YouTube.

Речь, конечно, идет о видеосервисе Twitch, купленном недавно Amazon за миллиард долларов. Все уже давно решили, что его продадут Google и присоединят к YouTube, — ан нет! Не тут-то было. Антимонопольный комитет решил, что YouTube и без того уже отхватил такую долю рынка, что иные монополисты позавидуют, а если еще и Twitch поглотит, то у его руководства от широты улыбки лицо треснет. Воспользовавшись случаем, Amazon перекупила сервис за ту же цену, получив в свое распоряжение собственное игровое телевидение.

А что такое Twitch?

Мало осталось людей, которые не слышали о видеосервисе Twitch TV. Неизвестно, чем руководствовались его создатели, — может быть, они заметили, что люди стали меньше играть сами и больше смотреть за игрой других, или же просто приняли во внимание растущую популярность видеосервисов среди игроков. Или даже без всякой задней мысли создали удобный сервис, заточенный под трансляции игровых сессий. Как бы то ни было, скорости роста популярности Twitch позавидовала бы и ракета.

Появившись в 2011-м, к 2012 году он достиг посещаемости в 20 миллионов человек в месяц. К 2013-му ежемесячная аудитория Twitch выросла до 45 миллионов человек, которые усваивали 12 миллиардов минут видео в шести миллионах трансляций от более чем 900 тысяч стримеров. Как показывают исследования, сервис начинает составлять конкуренцию не только YouTube, но и обычному ТВ. Если верить данным от самого Twitch, 68% зрителей начинают меньше смотреть телевизор, чтобы уделять больше времени трансляциям своих любимых игр.

Это, в свою очередь, повлекло взрывной рост популярности киберспорта. Чемпионаты по играм проводят минимум лет пятнадцать, но настоящий бум начался только в 2012 году, и многие эксперты связывают это с ростом популярности Twitch. Сервис предоставил удобную платформу для стриминга и популя-

Samsung выпустит свой Gear VR раньше Oculus Rift, уже в этом году. Виртуальная реальность наступает, и с ее приходом востребованность «неигровых» игр станет еще выше — даже существующие демки для VR вполне вписываются в эту категорию.

PewDiePie любит играть в ужастики. Потому что людям нравится смотреть, как кто-то в них играет. А еще он любит своими комментариями превращать ужастики в комедии. Получается ужасно смешно. То есть ужасно. Ну и смешно тоже.

Покупка торговой сетью Amazon сервиса Twitch не имеет ничего общего с ее планами по освоению игрового рынка. Они хотят создать из Twitch аналог телевизионного канала ESPN, только там показывают реальный спорт, а тут займутся виртуальным.

Что такое The Stanley Parable? Это притча или пародия, балаган или перфоманс, это бессовестная попытка заработать или самый оригинальный проект года? Ответ: да. Или, в крайнем случае: может быть.

ризовал киберспорт среди самых широких масс игроков.

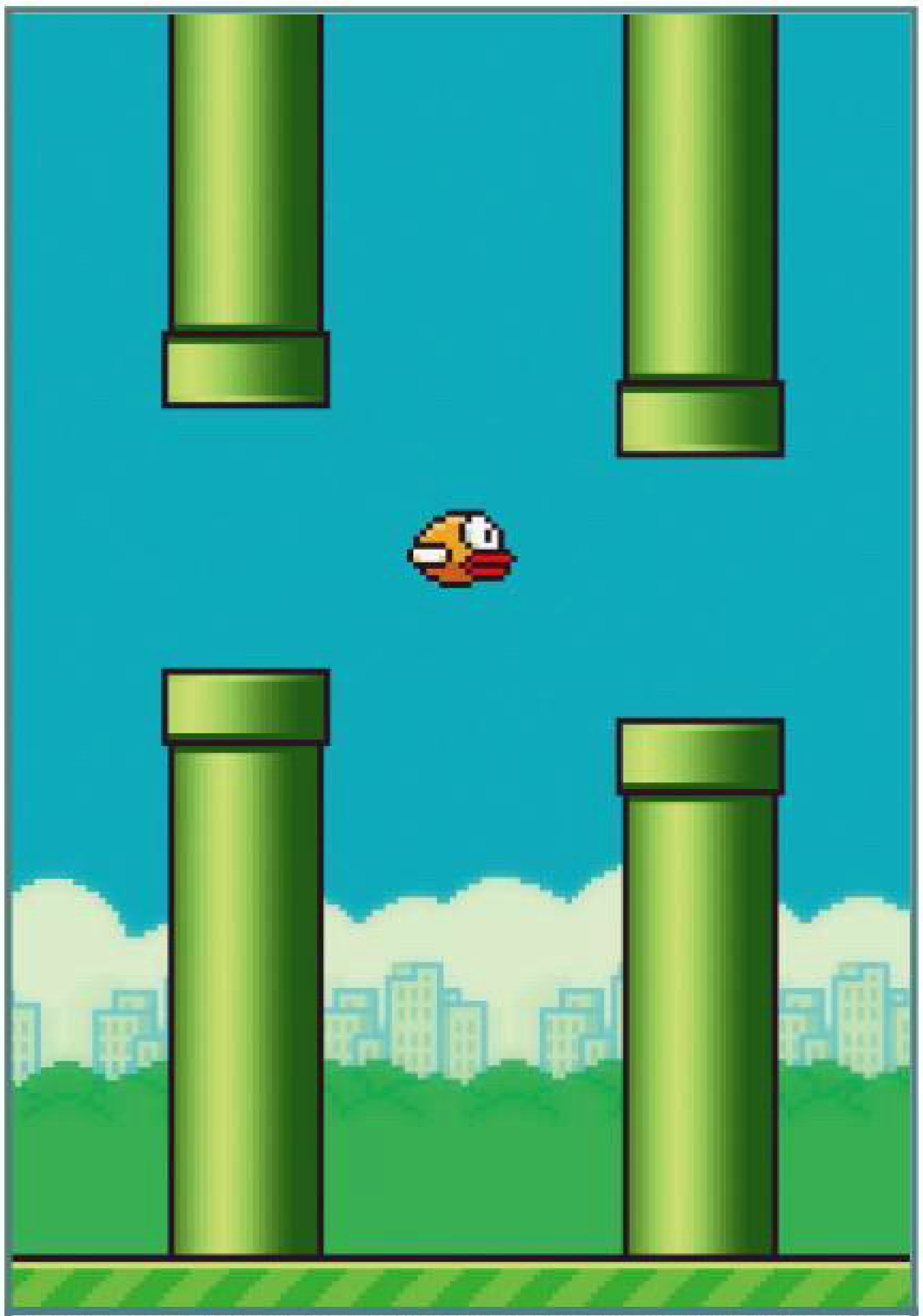
Суровые кибердисциплины, в которых, кроме геймплея, ничего и нет, в будущем тоже могут пополнить ряды «неигровых» проектов. Почему? Сейчас транслируют матчи по всяким Dota 2 и World of Tanks, смотрят их в основном фанаты, которые сами в эти игры играют. А как только индустрия дозреет до мысли, что никаких фанатов им не нужно и можно привлекать широкую аудиторию, просто выпустив зрелищный и интересный вид виртуального спорта, — все, прощай футбол-хоккей. Лет через десять будем смотреть матчи по каким-нибудь футуристичным сетевым играм, в которые ни разу сами не играли, и получать от этого удовольствия не меньше, чем от просмотра футбольного матча! Ведь вовсе не обязательно самому гонять мяч, чтобы болеть за «Спартак».

Искусство в массы

Инди-индустрия может предложить не только симуляторы козлов, но и кое-что еще. В последнее время начали появляться игры, в которые действительно нельзя играть, потому что они просто для этого не предназначены! И это не какой-то трэш, отнюдь. Лучшие образчики «неигровых» игр такого типа вполне тянут на звание современного искусства!

Вот совершенно чудесный, стильный и невероятно атмосферный Proteus. Игрок погружается в пиксельный мир в духе восьмидесятых годов, но при этом полностью трехмерный. Ощущения потрясающие. Еще более потрясающим является то, что у игры совершенно нет цели. Вы можете исследовать остров, наблюдать за сменой погоды и времени суток и время от времени отыскивать что-то вроде порталов во времени, переносящих вас на новую ступень эволюции. Вот и все. Это не квест, это и вообще не пойми что, но увлекает! Этакий медитативный визуально-музыкальный транс для релаксации и создания особого настроения.

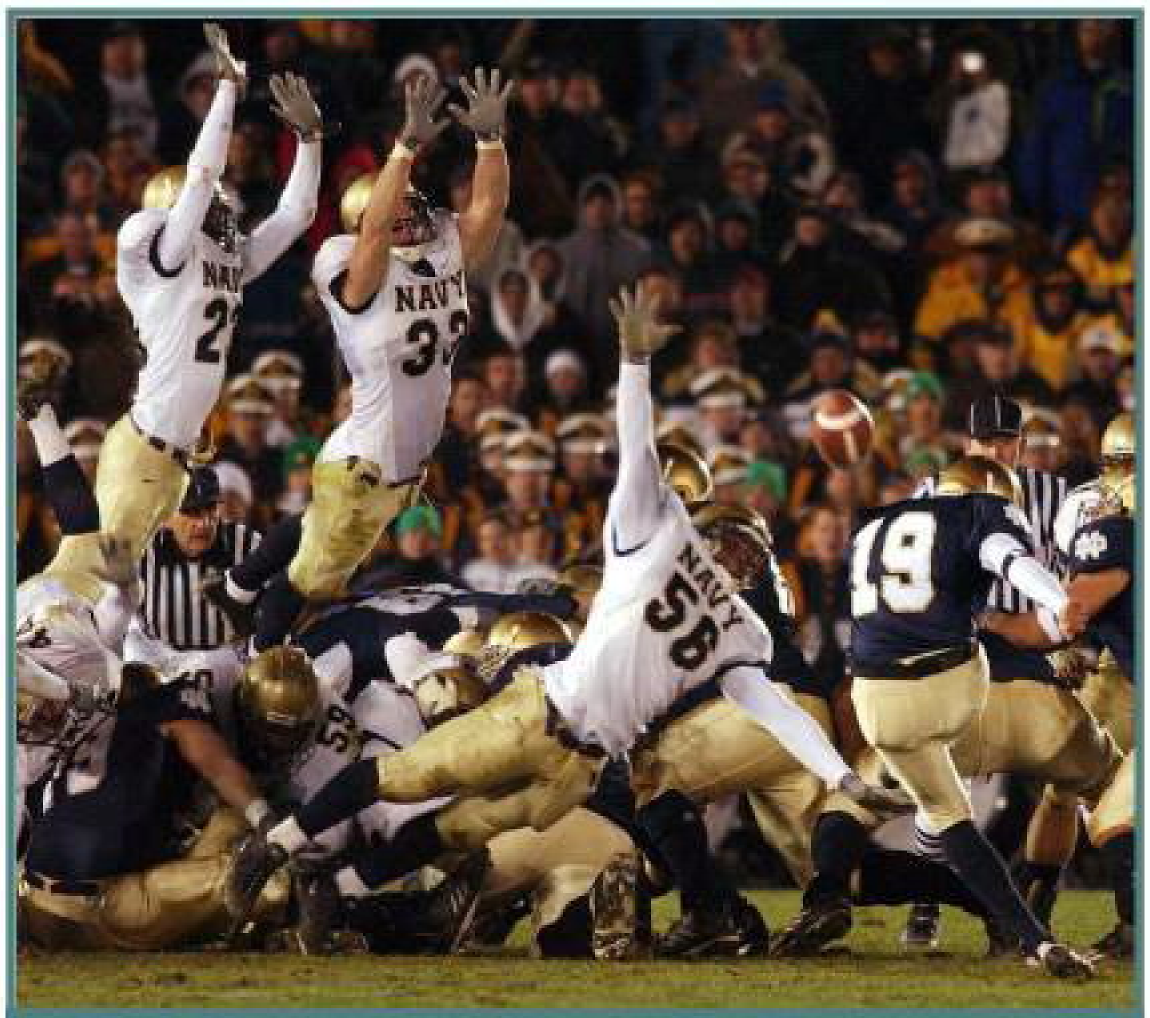
Еще один пример — интерактивный роман Dear Esther, наделавший в свое время много шума. Разработчики надеялись продать около 20 тысяч копий, но еще год назад продажи превысили 750 тысяч. Сейчас уже и до миллиона могли добраться. И отсутствие геймплея игре совершенно не мешает: гуляй себе, слушай рассказчика, наслаждайся видами.



Создатель Flappy Bird настолько не ожидал славы, что решил убрать свою игру из магазина. Очень зря. Следующая его игра, Swing Copters, уже не вызвала такого ажиотажа.

Разработчики любят раскидывать по играм разные предметы, книги, записки и артефакты, из которых можно узнать об игровом мире много нового. Обычно их не замечают, но только не в Gone Home — здесь на чтении записок вся игра основана!

При всей своей простоте Proteus легко цепляет за душу самых разных игроков — от новичка-казуала до старого прожженного циника, уставшего от любых игр вообще. Потому что говорит она не на языке игр, а на языке искусства.



Глава ESPN Джон Скиппер на просьбу прокомментировать сделку Amazon и Twitch ответил, что киберспорт ничего общего со спортом не имеет и ему эта тема вообще не интересна.

Пустынный остров Dear Esther не располагает к спешке. Здесь человек остается один на один с самим собой и с историей, которую хранит эта земля... С приходом виртуальной реальности такие проекты обретут второе дыхание.

Из свежих историй успеха обязательно стоит отметить The Stanley Parable. Тем более что тут какой-никакой геймплей все-таки есть, хотя по своей сути игра недалеко ушла от Dear Esther: хождение по уровням и слушание болтовни Голоса, комментирующего все твои действия, является альфой и омегой всех 18 вариантов (или их таки больше?) прохождения этой игры. Игра стала настоящим хитом, а многие игровые журналисты просто визжали от восторга, как маленькие девочки на концерте Джастина Бибера.

А Gone Home? Многие сочли ее лучшей инди-игрой 2013 года! Хотя там не было ни монстров, ни стрельбы, ни даже эпичного сюжета. Вся игра заключалась в очень детализированном доме, исследуя который можно было узнать мелодраматичную историю о лесбийской любви. И еще вдоволь удовлетворить потребность порыться в чужих вещах, получая удовольствие от неожиданных находок. Что это у нас? Ящик с книжками! В нем лежат книжки... Еще книжки... Еще больше книжек... Оп-па, а что на самом дне? Порнографический журнальчик!

Стоит признать, что приведенные выше примеры выходят за рамки того, что мы привыкли понимать под словом «игры». Это именно искусство. Очень специфическое, коммерческое, мало кем признанное и многим пока непонятное, но искусство. Ничуть не хуже скульптур Церетели, «Черного квадрата» Малевича или стихов Маяковского. А может быть, даже и лучше.

И, как любое современное искусство, оно служит вполне конкретным вещам — поиску новых идей, новых форм самовыражения. Неигровые проекты оказывают влияние на вполне традиционные игры, расширяя границы возможностей игровой индустрии. Так, вышедший в самом конце 2013 года квест The Novelist не выходит за рамки обычного квеста, но... Только представьте: вы привидение, живущее в доме, куда заселяется семейная пара с ребенком. Он — писатель в творческом кризисе, она — домохозяйка с нереализованными амбициями. А вы просто никто — у вас нет тела, вас нельзя увидеть, вы не можете влиять на материальный мир, разве что мигать лампочками. Зато вы можете читать мысли людей, а также влиять на принимаемые ими решения.

The Novelist напоминает и «интерактивные романы», и The Stanley Parable (по части вариативности), и добавляет элементы классических квестов. И пусть разработчики не сумели в полной мере развить придуманную ими концепцию, видно, что «неигровое» наследие вполне может найти применение в обычных играх.

+++

Подводим итог нашего очередного расследования. Игры как искусство, игры как средство самовыражения, игры как кино, игры-романы, игры-идеи и даже игры-протесты! Разработчики постепенно отходят от примитивного восприятия игр как чего-то такого, во что можно только играть. И это не так уж и плохо, ведь обычные игры никуда не делись, а «неигровые» проекты, несмотря на свое название, сделаны исключительно для игроков и здорово оживляют застоявшуюся без свежих идей индустрию. И главное, они появились не на пустом месте, а как ответ потребностям нового поколения игроков, для которых игры — это больше, чем небольшое увлечение. Это, если простите за пафос, почти стиль жизни. Мы играем в интерактивные триллеры типа Heavy Rain вместо похода в кино, смотрим Twitch вместо ТВ и с нетерпением ждем выхода новых эпизодов не только телесериала «Ходячие мертвецы», но и их игрового тезки. Кому-то это может не нравиться, кто-то может остаться равнодушен. Но будущее наступает, хотим мы того или нет. Будущее уже здесь. +

The Novelist есть за что поругать, но игра сделала шаг в правильном направлении: объединить геймплей и искусство, дать игре глубину, не усложняя игровой процесс.

Противостояние

Очередной раунд борьбы между двумя консольными гигантами. Свернутые носы, разбитые брови и отгрызенные уши прилагаются!

Политика Sony разительно отличается от политики Microsoft. Например, она не побоялась выпустить The Last of Us Remastered летом, а на Xbox One «отремастеренный» Halo появится в самый разгар сезона рождественских продаж.

Межсезонье плохого танцора

Есть вещи, за которыми можно наблюдать бесконечно: как горит огонь, как течет вода и как дерутся между собой **Sony** и **Microsoft**. После gamescom 2014 ситуация для Microsoft еще больше обострилась, поскольку теперь Sony помогает не только грамотная политика, но и всеобщий ажиотаж, так как пресса только и делает, что пишет об их успехах, а вот Microsoft приходится туго. Например, главе маркетингового отдела Xbox Games Аарону Гринбергу задали провокационный вопрос — почему компания больше не сообщает о результатах продаж Xbox One? На что тот фактически признал, что им просто нечем пока похвастаться: «Летом продажи всегда низкие, сами понимаете — межсезонье. Так что мы фокусируем внимание на осеннем сезоне, который действительно важен».

Логично, ведь в сентябре продажи Xbox One стартовали еще в 28 странах. Хотя сложно ожидать, что после всего произошедшего новые рынки, давно и успешно захваченные Sony, смогут кардинально исправить ситуацию, но мы до сих пор надеемся. Как минимум потому, что конкуренция с Microsoft очень благотворно влияет на Sony, и будет жаль, если ее противник окончательно сдаст позиции.

К сожалению, пока так и происходит. Уже известны данные по Японии, где Xbox One предсказуемо ждал «оглушительный успех»: приставка заняла первое место, разойдясь за неделю тиражом аж в 26 тысяч штук. Большое достижение, конечно, вот только Sony во время старта PS4 продала здесь 320 тысяч консолей за два дня. А первое место вообще было получено случайно: случись релиз неделей раньше, и даже в этот мертвый сезон на первое место вышла бы 3DS XL. Да что там, Xbox 360 в 2005 году — и та показала результат в два с лишним раза лучше!

В это самое время Sony опровергала делом слова Гринберга про «низкие летние продажи»: релиз **The Last of Us Remastered** позволил PS4 сохранить лидерство в чартах западных стран. А в начале осени Sony отпраздновала очередную победу над конкурентом, и, хотя точная статистика итогов сражения пока недоступна, судя по всему, разгром получился просто эпичным.

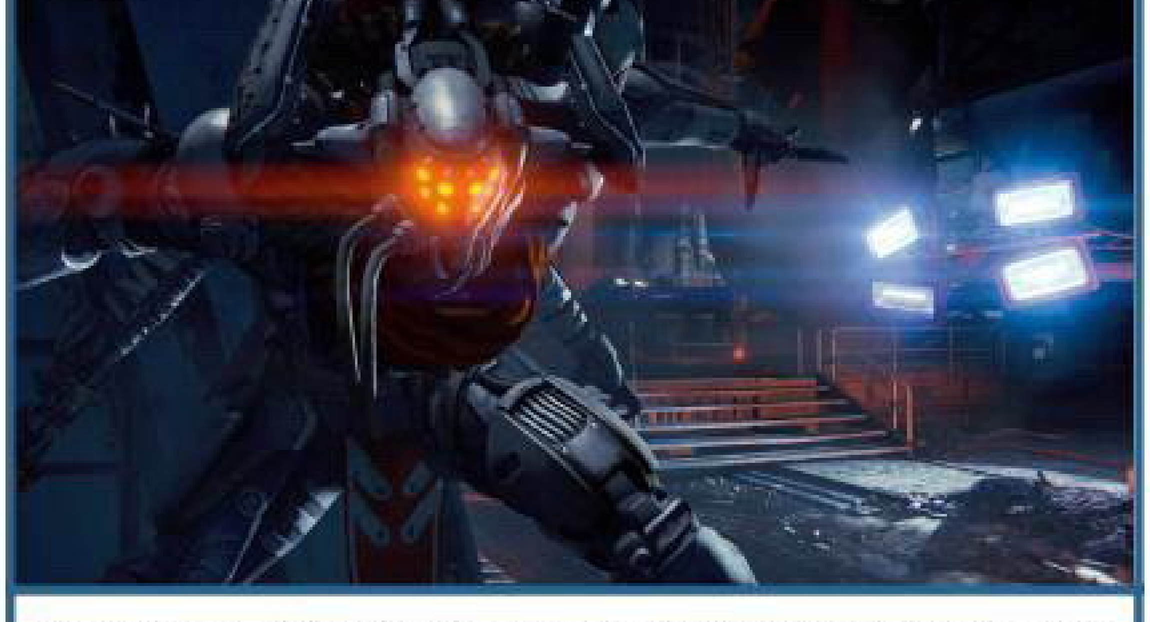
Битва за Судьбу

Началось все с того, что **Activision** предложила эксклюзивные сделки по своим крупнейшим проектам, **Call of Duty: Advanced Warfare** и **Destiny**. Microsoft сделала ставку на хорошо известный и проверенный Call of Duty, аудитория которого просто огромна, так что временная эксклюзивность контента и приставка в фирменном стиле обеспечили платформе солидный рекламный бонус. А Sony делает рискованную ставку на Destiny, никому не известный бренд, да к тому же еще и онлайновый.

Преимущества у такого выбора тоже были. Во-первых, Destiny выходит раньше, в период острого недостатка игр, так что не придется ни с кем конкурировать. Во-вторых, это новый бренд, так что рекламная кампания по своему накалу была просто беспрецедентной. В-третьих, хотя игра является мультиплатформенной, Sony сумела заключить совершенно драконовское соглашение: Activision запретила Microsoft заниматься рекламой игры, так что пользователь видел рекламу Destiny только для PS4.

Результат оказался феноменальным. Destiny не просто выстрелила, она буквально взорвала консольный рынок. В первый же день Activision заработала полмиллиарда долларов, что, по мнению аналитиков, соответствует примерно 9 млн копий игры. И пусть речь, судя по всему, идет не о продажах, а лишь о количестве отгруженной в магазины продукции, результаты все равно просто невероятные.

Какая часть из этих продаж пришлась на PS4, сколько игроков купили ради Destiny приставку — на данный момент не известно. Единственная надежная



Destiny стала первой по-настоящему долгожданной игрой нового поколения. Осенний сезон открыт, битва началась, счет 1:0 в пользу Sony.

В резерве у Microsoft имеются эксклюзивные предложения по Call of Duty, хотя... Думается, что PS4 может обогнать Xbox One по продажам и там. Просто за счет большей аудитории.

Японский синдром

В плохих (вернее, нулевых) результатах Xbox One в Японии виноват не только патриотизм японцев, но и общий упадок японского консольного рынка. За 2013 год он сократился на 16%, и даже новые консоли не изменили этот тренд: все местные игроки пересаживаются на мобильные устройства. Разработчик Final Fantasy XV Хадзимэ Табата считает, что, если игра провалится, на японском консольном рынке можно будет окончательно ставить крест.

«Наверное, причины того, что вся японская игровая индустрия уходит в мобильный сектор, стоит искать в нашей культуре, в особенностях нашей страны. У нас очень много времени тратится на дорогу. Долгие поездки в поездах, на автобусах… Да и дома японцы предпочитают проводить больше времени в своей комнате, чем в общей гостиной», — считает Табата.

информация поступила от главы маркетингового отдела британского филиала Sony Фергала Гары, заявившего, что релиз Destiny серьезно взвинтил темпы продаж PS4. «С какой стороны ни посмотри, мы эту игру продвигаем так, как будто сами ее сделали. Мы носимся с ней как курица с яйцом, причем сразу всей компанией, на всех ее уровнях. Это особый проект для нас, очень важный проект, и он достоин стать той игрой, которая откроет сезон рождественских продаж», — добавил он. В общем, итоговые цифры по Destiny явно будут не в пользу Microsoft.

Секрет успеха

Многие ругают Microsoft за ошибки, говорят, что она плохо старается. Мы всегда выдерживали нейтральную позицию: ошибки, разумеется, есть, но нельзя отрицать, что Microsoft выкладывается на полную катушку, чтобы все исправить. Также мы утверждали, что объективное отставание Xbox One от PS4 не так уж велико. Да, PS4 мощнее, но качество графики в целом одинаковое; да, эксклюзивы PS4 более интересны традиционной игровой аудитории, но, в конце концов, это дело вкуса. Так почему же Xbox One проигрывает с таким разгромным счетом? Может, мы все-таки были неправы и Microsoft действительно сидит на месте и ничего не делает?

Ответ прост: нет. Microsoft действительно делает все возможное, причем делает хорошо. Продажи Xbox One относительно предшественников просто отличные — это самая успешная приставка из всех трех поколений Xbox. В США, например, Xbox One опережает по темпам продаж Xbox 360 примерно раза в полтора. Так что это не Xbox One плохо продается. Просто PS4 сумела сорвать банк, породив такой ажиотажный спрос, какого от нее никто не ожидал.

Почему? Самое интересное, что ответа на этот вопрос не знает даже сама Sony. И не надо вспоминать тут про эксклюзивы и грамотную политику. Поверьте, аналитики Sony знают об этом в десять раз лучше нашего. И все это не может объяснить тех потрясающих результатов, которые показывает PS4: дефицит консолей, обычно продолжающийся месяц-два после удачного релиза, в данном случае держался аж до самого лета, когда происходит традиционный спад игровой активности.

Однако неопределенность ситуации заставляет Sony нервничать. «Такого мы себе даже представить не могли. Мы очень рады. Но лично я также несколько обеспокоен происходящим, потому что мы совершенно не понимаем, что вообще происходит», — признается президент SCE Worldwide Studios Сюхэй Ёсида. По его словам, аналитики компании внимательно изучают данные, но картинка пока не складывается. Многие покупатели PS4 приходят просто из ниоткуда. У них не было PS3, не было Xbox 360, да и вообще никаких приставок прошлого поколения. Кто они?

Ёсида считает, что сами по себе большие продажи на старте необязательно гарантируют успех платформы в целом. Например, если PS4 привлекает хардкорных игроков, то такие люди могут обеспечить реактивный старт, а потом взять и… закончиться. Все желающие купить PS4 обзаведутся приставками, и продавать их будет некому. «Ужасающая перспектива, — комментирует такую возможность Сюхэй Ёсида. — Так что нам необходимо четко понимать, кто наши клиенты, почему они покупают наши приставки и что они с ними делают. Так мы сможем обеспечить себе более позитивное будущее и не оказаться в ситуации, когда нам придется сказать — вот так вот, мы продали приставки всем, кому могли».

Конечно, он немного сгущает краски. Просто так покупатели для PS4 уже не закончатся. Благодаря начавшемуся хайпу все покупают PS4 просто потому, что все ее покупают. Для этого уже не нужно ни особых причин, ни особой аудитории.

Прыгать выше головы

У Microsoft больше не осталось права «выкладываться на полную». Просто потому, что теперь для нее это совершенно недостаточно. Ей надо начинать делать невозможное и учиться прыгать выше головы. Microsoft это понимает и, похоже, уже начала предпринимать самые решительные шаги. В обзоре gamescom 2014 мы писали об увольнениях и закрытии студии, однако компания вовсе не сокращает свой бизнес, а лишь реорганизует его. Где-то убавляется, где-то прибавляется.

Новым приобретением стала студия **Mojang** с ее знаменитым **Minecraft**. Когда-то под вывеской этой компании скрывался лишь ее отец-основатель Маркус Перссон, но с тех пор все из-

Activision не понравилось, что какая-то GTA 5 обогнала их любимый Call of Duty, и теперь она, по слухам, пытается скупить все издательство Take-Two на корню.

Большим подспорьем в продвижении платформ могут стать голливудские фильмы, и у экранизации Shadow of the Colossus только что появился режиссер — им стал Андрес Мускетти, снявший в прошлом году фильм ужасов «Мама».

Пока Sony и Microsoft борются за рынок, Nintendo пытается придумать, что делать дальше. Например, Сигэру Миямото заявил, что потерял желание угождать толпе и гоняться за казуалами. Конечно, его мнение — это не мнение всей компании, но настораживает.

Компания Nielsen провела опрос 1200 владельцев PS4 в возрасте от 7 до 54 лет. Оказалось, что из них 31% раньше пользовался только Xbox 360 или Wii, а 17% вообще не имели консоли прошлого поколения. «Сонибоев» оказалась лишь половина!

менилось. Теперь это серьезная студия со штатом в несколько десятков человек и продажами на треть миллиарда долларов. И это данные 2013 года.

Сумма сделки составила $2 миллиарда, что очень дорого, но для Microsoft в ее положении есть вещи подороже денег. Ход получился очень сильным. Игра как раз в духе Microsoft, ориентирована на самую широкую аудиторию и пользуется бешеной популярностью. Вряд ли сам Minecraft будут огораживать бетонным забором, делая его эксклюзивом для Xbox… А вот эксклюзивный сиквел — такой вариант более чем вероятен. Так и видим: новая графика, сюжетная кампания, мини-игры и социальные фишечки Xbox Live. Почему сарказм? Очень даже серьезно. Будет хит.

Правда, если верить источникам известного американского бизнес-сайта Bloomberg, покупая студию, Microsoft не покупает ее основателя, Маркуса Перссона, так что все новые игры придется делать без его участия. Маркус еще некоторое время побудет в качестве руководителя, проследит, чтобы передача компании новому хозяину прошла гладко, пересчитает несколько грузовиков денег, которые подгонит ему Microsoft, а затем уйдет восвояси.

В любом случае Minecraft от этого не пострадает. Общеизвестно, что Маркус давно передал его развитие другим людям, а сам занимался поиском новых идей. Кто знает, что он будет делать теперь. Может, будет до конца жизни попивать коктейли на пляжах, а может, снова станет инди-разработчиком и создаст студию из одного человека. Ведь когда все заканчивается… всегда начинается что-то еще.

Адаптация или смерть

С ближайшими перспективами Xbox One все выглядит довольно грустно, а что насчет долгосрочных прогнозов? Проблема в том, что такие прогнозы часто делаются по принципу Ходжи Насреддина, обещавшему эмиру за двадцать лет научить ишака богословию: «За двадцать лет или эмир помрет, или ишак, или я. А тогда поди разберись».

До выхода PS4 и Xbox One аналитики наперебой предрекали консолям скорую смерть, говорили, что новое поколение приставок станет последним. Однако феноменальный успех PS4 произвел эффект нейтронной бомбы: все пророки консольного апокалипсиса как будто вымерли. И совершенно зря. Потому что по факту ничего не изменилось. Известный эксперт по вопросам игровой индустрии Майкл Пактер еще раз подтвердил свой прежний прогноз: эпоха консолей, какой мы ее знали, подходит к концу.

Ближайшая пятилетка, по его словам, определит новое направление развития игровой индустрии: «Одна и та же игра будет доступна везде, на любом устройстве. И сами устройства станут гораздо мощнее — вам не потребуется покупать отдельный PC для большей части приложений, включая игры. Телевизоры освоят интернет. Ну а консолям придется ко всему этому адаптироваться. Или же они вымрут».

Впрочем, Майкл тут же уточнил, что консоли вымрут не сами, скорее их убьют. Как и полагается в таких случаях, убийцей окажется главный друг и соратник жертвы — в нашем случае это крупные издатели. Сейчас они помогают приставкам, снабжают их блокбастерами, но на деле втайне им завидуют и мечтают когда-нибудь перерезать Sony и Microsoft глотку. Ведь все, что у них есть, это приставки. А если приставки станут не важны и игры будут работать на всем, от PC до планшетов, на первое место выйдут онлайновые сервисы — такие как Xbox Live и PlayStation Network.

И вот тут-то и начнется главный конфликт. Потому что сейчас главный тот, у кого есть при-

Два миллиарда на Minecraft! А ведь в прошлом году удивлялись, когда Microsoft тратила миллиард на целую линейку эксклюзивов… Время идет, ставки растут.

Также как и Майкл Пактер, бывший глава EA Джон Ричителло не склонен разделять консоли и мобильные платформы. По сути, все это одно и то же, говорит он, только размеры экрана разные.

Судьба благоволит богатым

Заработав полмиллиарда долларов, Destiny в первый же день окупила свой бюджет. По словам Бобби Котика, инвестиции в игру составили как раз $500 миллионов. Сотрудники Bungie, кстати, признались, что бюджет на разработку самой Destiny с этой суммой даже рядом не стоял, — основные траты пришлись на рекламу, плюс, вероятно, Бобби Котик учел расходы на будущее развитие игры. Уже сейчас планы по ее пиару расписаны на полтора года вперед.

Как и для любой порядочной онлайновой игры, релиз Destiny стал лишь началом пути. «Я думаю, что полумиллиардный бюджет не более чем свидетельство нашей уверенности. Мы верим, что игра будет жить и развиваться просто неприлично долгое время... Мы уже анонсировали наше первое дополнение, которое выйдет в этом году», — заявил гендиректор британского филиала Activision.

ставка и аудитория игроков. А в битве сервисов главный тот, кто делает игры. «Та же Activision скажет игрокам: зачем вам этот Xbox, покупайте наш Call of Duty и играйте в него на PC с нашим сервисом за пару баксов в месяц! Activision не из тех, кто отдаст кому-то свои деньги за так, это очевидно. И другие не отдадут, потому что все они очень жадные», — поясняет Пактер и делает вывод, что большие издатели воспользуются первой же возможностью, чтобы стать независимыми от платформодержателей и перестать платить им проценты с продаж.

По мнению аналитика, они так хотят избавиться от консолей, что даже готовы потратиться на создание собственного железа или какого-то облачного сервиса. Однако же не все производители консолей собираются покорно ждать, когда о них начнут вытирать ноги. Они сами понимают, что век консолей подходит к концу, и стараются научиться обходиться без них. По крайней мере, это делает Sony, а Microsoft, как всегда, тормозит.

«Посмотрите на PlayStation TV, посмотрите на PlayStation Now — вот реальный способ играть в консольные игры, не имея при этом полноценной консоли. Sony действительно продумала свою стратегию, она знает, что ждет ее в будущем», — подводит итог Майкл Пактер.

Он уверен, что домашние консоли потеряют половину своей доли на рынке, уступив место мобильным устройствам и микроконсолям, однако это будет не катастрофой, а естественным развитием игровой индустрии. Рынок сильно вырастет, и те, кто сумеет под него адаптироваться, найдут там для себя теплое местечко. Ну а те, кто не сможет… Когда вы последний раз прогуливались по улице, вы видели там динозавров? Нет? А знаете почему? Потому что они из тех, кто не смог. ✛

Президент SCE Europe Джим Райан скромно заявил, что успех PS4 позволил им привлечь массу инвестиций и в итоге это окажет влияние на формирование будущего всей игровой индустрии.

Медленно, но верно облачные игровые сервисы осваивают новые территории. К концу года OnLive заработает в шести европейских странах. России среди них нет, да с такими ценами оно нам и даром не надо.

Уверенность Майкла Пактера в росте мощностей мобильных устройств небезосновательна: глава EA Mobile Фрэнк Гибо считает, что мощности новых iPhone на уровне консолей нового поколения.

ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ
2015 год

САЙТ ИГРЫ
tera-online.ru

ЖАНР
Онлайновая RPG
РАЗРАБОТЧИК
Bluehole Studio
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Destiny Development
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ПРОГУЛКИ ПО ЧУЖИМ СНАМ

В мире Арбореи — два огромных континента. И это не просто массивы вулканических камней, перемешанных с плодородной почвой. Это два уснувших титана, Арун и Шара. Они лежат так уже многие тысячи лет, и сны их глубоки и ярки. Им приснились густые леса и заснеженные горы, благоуханные цветы и колючие тернии — мир начал расти вокруг их тел. А потом им приснились букашки малые и ящеры огромные, твари ползучие и парящие — и двенадцать богов вышли из снов титанов, и мир населился живыми существами. Удивительный сон!

Ты снишься мне

Мы окунемся в эту мечту спустя три года — именно они разделяют релиз ролевой игры **TERA: The Exiled Realm of Arborea** и анонс российской локализации **TERA: The Battle For The New World**. О том, как адаптируют проект, вы можете почитать в интервью рядом, а здесь мы расскажем больше о самой игре. Прошла ли испытание временем? Насколько изменилась TERA за три года?

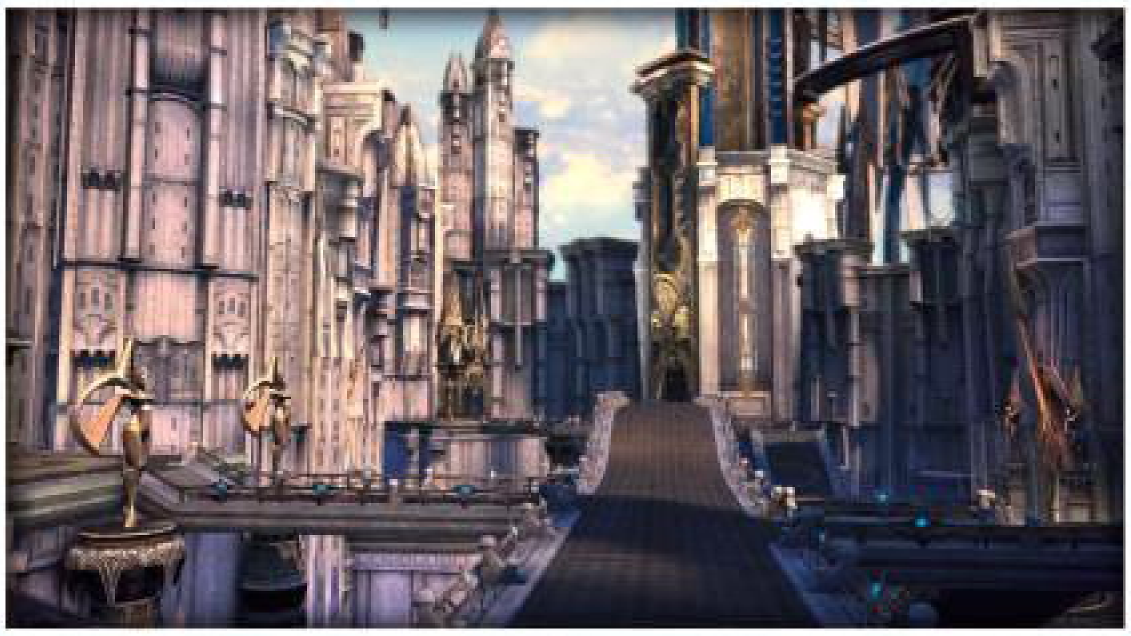
Чтобы узнать это, нам предстоит принять правила игры: погрузиться в сны титанов и прожить в них долгую, полную забот и опасностей жизнь. Все, что мы видим на экране, это плоды сновидений. Элегантный замысел раз и навсегда оправдывает любые нестыковки сюжета и любые безумные фантазии. Даже не вздумайте поинтересоваться, каким образом крошечные хвостатые девочки-элинки размахивают массивными мечами и копьями, а коротконогие еноты-попори забираются на высоченных скакунов. Во сне и не такое увидишь.

Большие надежды

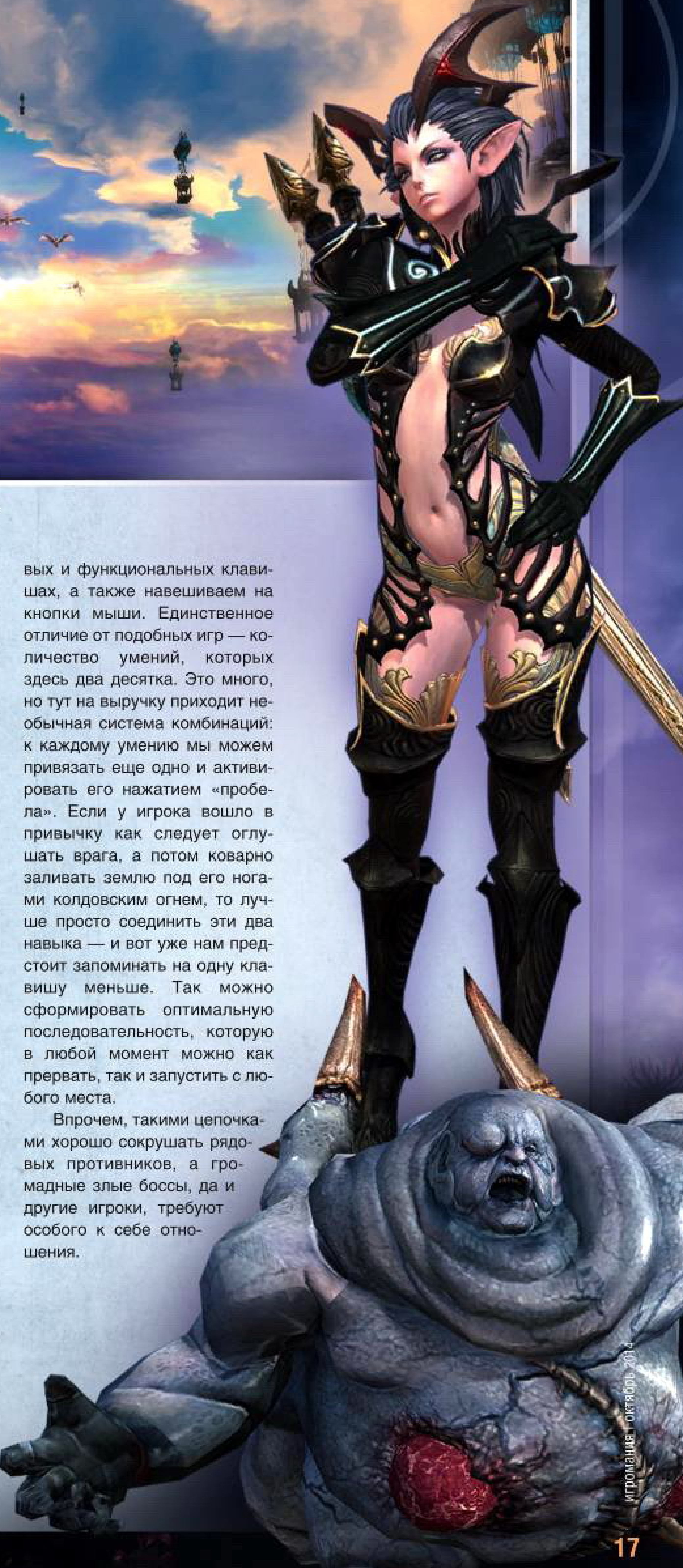
От Арбореи захватывает дух. Стоит оторваться на минуту от схваток и оглянуться — и великолепные пейзажи потрясут и заворожат. Движок Unreal Engine 3 в сочетании с неудержимой фантазией дизайнеров творит чудеса. Жаркие выжженные пустыни под беспощадным солнцем, мрачные леса с деревьями, покрытыми мхом, заснеженные горы и тропические леса полны самых невероятных обитателей, мало напоминающих привычных нам волков, медведей и крыс.

Баланс новизны и узнаваемости настроен идеально: куда бы мы ни попали, все это один и

Настоящие герои не болтают в чате во время боя. Для этого у них есть макросы.


Аллемантея, город магов и столица фракции.

В стартовую локацию мы прибываем верхом на белоснежных пегасах.



тот же мир. Просто он очень разнообразен.

Сочетание реалистичности со смелым вымыслом проявляется и в дизайне персонажей, которых мы создаем. Редактор в игре функционален: мы можем выбрать уже готовый образ героя, как в **Skyrim**, и потом детально подправить лицо, выбрать прическу или добавить татуировку. Создать страшного персонажа не получится при всем желании. После фрик-шоу в **Aion** это даже радует: мыслимо ли портить генетическими экспериментами надменное совершенство высших эльфиек или экстравагантную сексуальность демониц-кастаник? Поэтому на телостроение повлиять никак не получится, но с ним все в порядке, движения всех рас плавно анимированы. Словом, дремлют титаны со вкусом: герои носят мощные латы да нескромные платьица, но выглядят одинаково хорошо — разумеется, для тех, у кого нет идиосинкразии к корейской визуальной специфике.

Обитатели Арбореи отличаются не только походкой. Высшие эльфы, скажем, получают бонусы к занятиям алхимией и восстановлению маны. Крошечные элины быстро и незаметно передвигаются и лучше собирают ресурсы. У громадных барак неисчерпаемый запас выносливости, к тому же их труднее парализовать и привязать к месту.

Знаешь, как убить врага?

Красивый сон недвижимых титанов с его величественными пейзажами и симпатичными героями тревожит безостановочный конфликт. Стоит понимать, что TERA все-таки больше не про созерцание, а взаимодействие с внешним миром и его обитателями. В нашем случае — основным занятием будет причинение боли ближнему через разноцветные всполохи колдовства и прикосновение холодной стали.

Игра заимствует боевую систему из слэшеров и использует ее в привычных MMORPG-реалиях. Сейчас такой подход стал слишком популярным и бой без захвата цели является едва ли не обязательной строкой в анонсах новых онлайновых ролевых проектов. Впрочем, большинство компаний все же осторожничает, используя такую механику, как альтернативный способ управления (в **The Secret World**), или все-таки добавляя незаметный автозахват цели (в **Neverwinter Online** и **Skyforge**). TERA же была и остается бескомпромиссным хранителем традиций. В ней и три года спустя властвует главное правило: куда мы смотрим, туда и бьем. Или посылаем целительные чары.

Выученные умения и расходуемые предметы мы по старинке расставляем на цифровых и функциональных клавишах, а также навешиваем на кнопки мыши. Единственное отличие от подобных игр — количество умений, которых здесь два десятка. Это много, но тут на выручку приходит необычная система комбинаций: к каждому умению мы можем привязать еще одно и активировать его нажатием «пробела». Если у игрока вошло в привычку как следует оглушать врага, а потом коварно заливать землю под его ногами колдовским огнем, то лучше просто соединить эти два навыка — и вот уже нам предстоит запоминать на одну клавишу меньше. Так можно сформировать оптимальную последовательность, которую в любой момент можно как прервать, так и запустить с любого места.

Впрочем, такими цепочками хорошо сокрушать рядовых противников, а громадные злые боссы, да и другие игроки, требуют особого к себе отношения.

Система проста: взяли квест, сдали квест, получили награду.

Радуга — это к удаче. Локализации TERA суждено хорошее будущее.

Можно справиться с противником выше уровнем. Но так просто будет не всегда.

Не убий, не умри

Обитатели Арбореи конфликтуют друг с другом из идеологических побуждений. В TERA нет привычных фракций, как в **World of Warcraft**, где орки и нежить всегда за Орду, а люди сражаются исключительно за Альянс. Много копий было сломано о возможность убивать других игроков. Неважно, что ты енот-попори или надменный эльф, — выходцы из разных народов начинают свою жизнь в одной и той же стартовой локации и проходят один и тот же путь развития. Уже с 11-го уровня на PvP-серверах каждый любитель свободных схваток с собратьями может поднять флаг войны и убить первого встречного — или пасть от его рук. Победитель получает опыт и моральное удовлетворение, проигравшему же становится крайне грустно, но это только вопрос уязвленного самолюбия: предметы не теряются и не ломаются, неприятных последствий от смерти нет. Куда полезнее здесь решать конфликт на глобальном уровне и воевать гильдиями и альянсами.

Территориальная война раскалывает население Арбореи на три фракции, столицами которых служат крупные города — Велика, Аллемантея и Кайатор. Во главе каждой из фракций стоит король, экзарх, что назначает налоги и своим примером вселяет уверенность всем бойцам своей федерации. И если на корейских и японских серверах короля выбирают голосованием, то обитатели американских миров завоевывают это звание в жестоких сражениях.

Ресурс, за который сражаются все три фракции, называется ноктиний. Но каждая группировка применяет его по-своему. Железный Орден превыше всего ставит силу и физическое превосходство. Присоединившиеся к этому альянсу получают дополнительный шанс не стушеваться в тот момент, когда их попробует кто-то оглушить. Союз Просвещенных — фракция исследователей и дипломатов, ее члены быстрее зарабатывают репутационные кредиты. А в Сообществе Свободных Торговцев предприимчивые люди зарабатывают немного больше остальных.

Как протекает жизнь альянсов? Строгих правил здесь нет, как и в жизни: можно захватывать или защищать территории, вступать в мирные соглашения с одной федерацией против второй, сражаться или торговать. Все действия протекают в особых зонах, где расположены крепости альянсов, входы в особые подземелья, лагеря и общие спорные территории. Охотясь на монстров, убивая боссов и представителей враждующего альянса, собирая ноктиний, защищая или разрушая установки его сбора, выполняя фракционные квесты, игроки получают не только ресурсы для крафта кристаллов усиления, но и очки, что дают шанс стать авторитетным представителем или даже экзархом своей федерации.

Что же касается свободного убийства игроков в открытом мире, то на PvE-серверах от него давно уже отказались. Впрочем, удовлетворить жажду крови может целый набор полей сражений. Все они разные, сольные и рейдовые, «три на три» и «три против десяти» (последнее соотношение вполне честное, ведь три игрока пре-

Локации здесь выглядят как работы живописцев. Справиться с этим боссом даже впятером непросто.

вращаются в громадных мощных монстров). Противники автоматически подбираются по рейтингу, а в некоторых бэттлграундах участникам даже выдается временная мощная экипировка.

Строим воздушные замки

Сон не повторяется, и игровой мир не стоит на месте, а развивается. С новым обновлением совсем скоро наладят транспортные пути на неведомый, загадочный и опасный четвертый континент.

Чтобы герои смогли справиться с новыми врагами и неожиданными опасностями, им дадут подрасти. Максимальный уровень поднимется до 65-го. Новые территории, новые монстры, новые подземелья и поля сражений, новые умения и предметы экипировки — заскучавшим мощным персонажам будет чем заняться. К тому же в политическую жизнь включится еще один альянс...

Одним из самых интересных нововведений обещают стать элитные залы гильдий, что построены на летающих островах. Только самые успешные группировки смогут получить к ним доступ, ведь воздушные замки — это самая высокая награда за преданность гильдии.

Как будут определяться лидеры гильдейского противостояния? Этому послужит обновленная система рейтингов. Теперь гильдии будут соревноваться в своеобразном чемпионате в течение отведенного времени — сезона, каждый сезон длится четыре недели. В PvE-лиге в зачет пойдут успешные прохождения высокоуровневых подземелий и победы на полях сражений. Лига PvP — это старые добрые гильдейские войны.

Чтобы объявить войну, гильдия должна насчитывать не менее 30 высокоуровневых персонажей. Побеждает в противостоянии та, которая первой убьет 30 вражеских игроков. Охотиться на них можно в любом месте открытого мира, у участников даже будет особая кнопочка, облегчающая поиск противников. А как только начнется схватка, к ее месту смогут мгновенно телепортироваться желающие помочь согильдийцы.

Гильдии, которые в любой из лиг завоюют призовые места, получат в награду воздушный замок, особых ездовых животных и гильдейские знамена. И смогут владеть всем этим целых четыре недели, до следующего сезона.

■■■

Может показаться, что TERA работает по принципам, которые мало чем отличаются от других многопользовательских ролевых игр: мы постепенно развиваем героя, зарабатываем репутацию в гильдии и покоряем легендарных чудовищ. Другое дело, что в проекте от Bluehole Studio этими привычными вещами интересно заниматься из-за правильно работающих игровых механик. Зевать во время сражений и безучастно прожимать каждые десять-пятнадцать секунд одни и те же клавиши не придется. Здесь приятно сражаться с огромными боссами и побеждать в осадах. Миролюбивые же игроки могут просто смотреть на красивый сказочный мир, изучать тонкости причудливой корейской моды и умиляться симпатичным персонажам. Особенно енотам-попори. ■

Будем ждать?

Арборея украдет ваше свободное время и захватит дух — в TERA стоит поиграть из-за интересной боевой системы и цельного художественного оформления.

Процент готовности: **80%**

Самый первый босс, с которым мы встречаемся в игре. Но эта встреча не будет последней.

ИГРЫ стали частью нашей культуры

Хевон Ю из Bluehole Studio рассуждает об особенностях русских игроков, о любви к киберспорту в Южной Корее и об особенностях российского релиза TERA.

Согласно недавнему исследованию компании SuperData, онлайновая ролевая игра **TERA** занимает третье место по прибыльности во всем мире. Игра уже вышла на территории Кореи, Европы и Америки и вот-вот доберется до России. «Игромания» отправилась в офис **Destiny Development**, чтобы лично встретиться с представителями **Bluehole Studio** и поговорить не только о самой игре, но и о том, с какими особенностями приходится сталкиваться разработчикам, запуская онлайн-проекты в разных регионах.

Здравствуйте. Меня зовут Хевон Ю. Я отвечал за издание TERA в Северной Америке и Европе, а теперь готовлю запуск игры в России.

Давайте начнем с главного. Есть мнение, что, если серверы установят в России, пинг станет меньше и PVP перестанет зависеть от его значений. Правда ли это? Имеет ли значение, где играть?

Безусловно, имеет. Если играть на сервере из другого полушария, задержка сигнала неминуема и действительно может стать фатальной в бою. В других играх это может быть менее значимо, но не тогда, когда речь идет о non-target системе боя, да еще и в режиме PvP. Поэтому, когда TERA официально выпустят в России и откроют российские серверы, русские игроки получат игру со стабильным соединением и отличным пингом.

А вы сами прежде бывали в России? Что думаете о русских игроках? Они как-то отличаются от других, иначе себя ведут?

Да, я сталкивался с русскими игроками и могу сказать, что они больше ориентированы на PvP и более прочих склонны к хардкору. Но при этом — увлекаются еще и всяческой побочной деятельностью, не зацикливаясь на одной лишь прокачке и боевой эффективности, — фермами, квестами, игровыми событиями.

А вот западному игроку — тому подавай серьезный сюжет. Их часто интересует, в чем суть игровых сражений, им нужен контекст, нужно четкое описание того, что происходит. Все, чем они занимаются в игре, должно иметь смысл. Это отличает их от корейцев. Мы уважаем такую позицию, поэтому Bluehole Studio в сотрудничестве с американской **En Masse Entertainment** собрала команду талантливых сценаристов, которые смогли переработать исходный корейский сюжет по западному вкусу.

Нам вот очень интересно, как выглядят игровые традиции в Корее? Все знают, что там очень любят киберспорт — StarCraft 2, League of Legends и так далее. Не мешает ли он играть в ролевые MMO? Или у них совершенно разные аудитории? Как вы вообще находите время на все эти MMO?

Я бы не сказал, что аудитории не пересекаются. По-моему, у игроков часто есть одна MMO — основная игра, и параллельно они играют во что-нибудь другое — MOBA, боевики от первого лица, спортивные игры... Ролевые MMO отнимают гораздо больше времени, поэтому совмещать несколько MMO сразу было бы непросто.

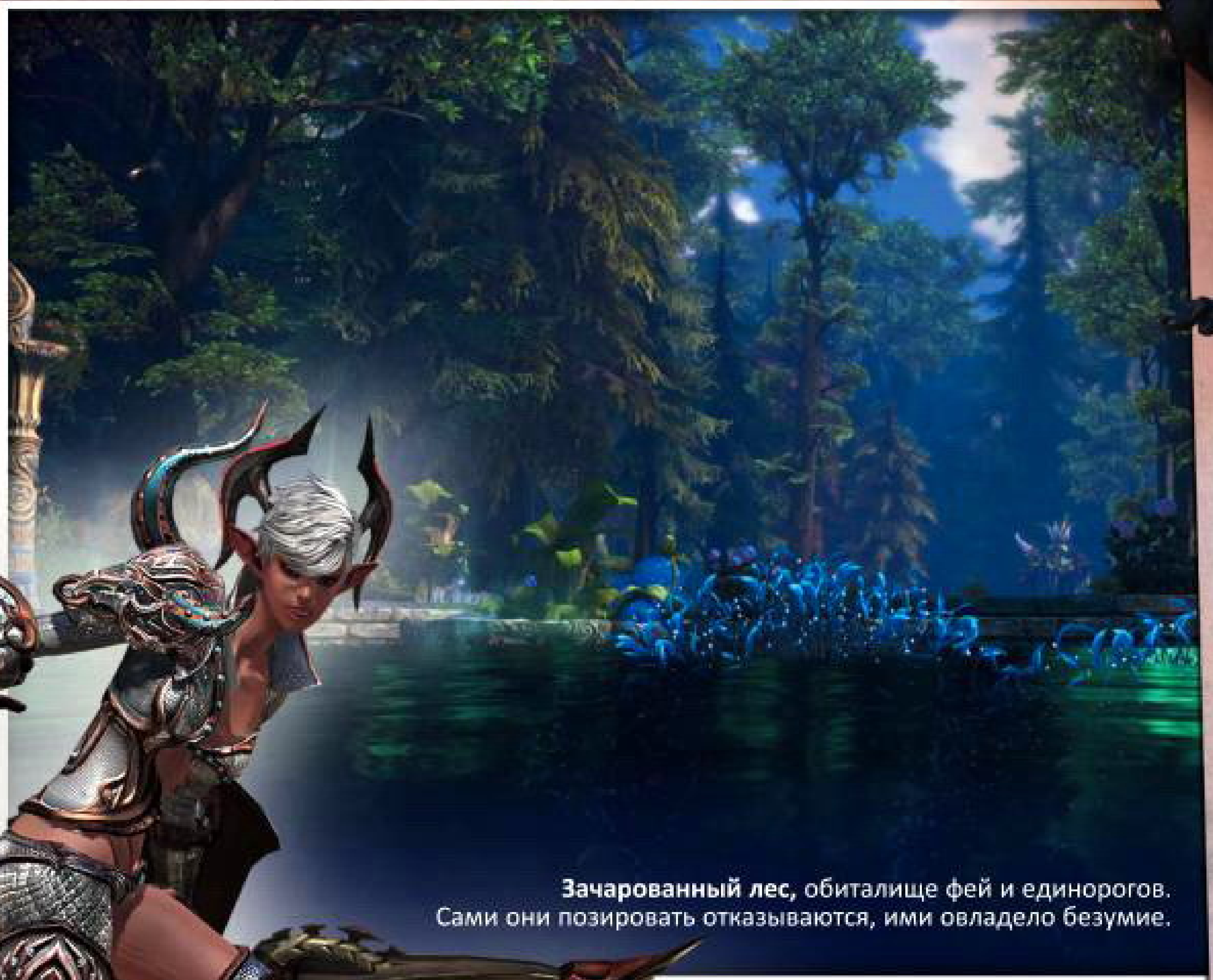
А наши успехи в **StarCraft** и **League of Legends** объясняются тем, что наши игроки выросли на этих играх, начав лет пятнадцать-семнадцать назад, когда никто другой так далеко в индустрии не продвинулся. Это все — корейская инфраструктура и степень развития индустрии. Появились даже профессиональные геймеры, все это широко рекламируется на телевидении, игроки к этому привычны, игры стали частью нашей культуры.

Иногда в играх даже приходится адаптировать видеоряд под требования определенной культуры. В Азии, например, считается нормальным одевать женских персонажей откровенно и сексуально. А в США и Европе разработчики предпочитают более скромный вариант экипировки. Сталкивались ли вы с чем-нибудь подобным?

Да, нам действительно приходилось переделывать видеоряд, потому что азиатские нормы оказывались неприемлемыми на Западе. У всех есть свои местные традиции, и, если мы хотим продвигать свой продукт в определенном регионе, нужно им соответствовать.

Пришлось, к примеру, частично переделать элинский костюм — он мог оказаться слишком вызывающим для Северной Америки и Европы, там с этим строго. Для Европы пришлось умерить эффекты крови — там к этому относятся гораздо серьезнее, чем в Америке. Примите во внимание и то, что в Европе у нашей игры рейтинг 12+, а в Америке уже 17+ (Mature). Так что приходится делать две версии игры, соответствующие двум разным рейтингам, каждую — для своего рынка. Ну а в России версия будет оригинальной.

Как вы считаете, что лучше — с самого начала выпускать массовый продукт или выбрать аудиторию поменьше? Что выгоднее — сделать красивую, технически требовательную MMO (су-



Зачарованный лес, обиталище фей и единорогов. Сами они позировать отказываются, ими овладело безумие.

жая тем самым аудиторию) или постараться угодить всем и дать шанс игрокам с более слабыми компьютерами?

Мне, как разработчику игр ААА-класса, претит занижение качества. Нельзя опускать планку! Но с позиций бизнеса, с точки зрения компании — нам нужна обширная аудитория. Поэтому двигаться лишь в одном узком направлении, на мой взгляд, было бы неправильно. Нужно искать золотую середину, чтобы и качество нас устраивало, и продукт был доступен большинству игроков.

Как вы могли заметить, русские игроки любят хардкор. Пока что ни одна игра не оказалась достаточно жесткой для русского сообщества, поэтому вам вопрос: не планируете ли особый выделенный сервер для таких пользователей? С жесткими условиями — например, 10% шансов случайного выпадения снаряжения или драгоценностей, с возможностью полного разграбления имущества после гибели игрока?

Пока что у нас нет никаких конкретных планов на этот счет, но я понимаю, что для русского игрока это характерно и важно, поэтому все будет обсуждаться, ничего еще окончательно не решено.

Бич новых MMO — ботоводство. В русской версии TERA с ним обязательно столкнутся — как вы планируете решать эту проблему? Будет ли у игроков возможность сообщить о заводчиках ботов?

Мы прекрасно знаем, что такое боты, и все четыре с чем-то года поддержки TERA по всему миру, как вы могли заметить, отлично с ними справляемся. В наш клиент встроена разнообразная защита от взломов, в том числе от спидхакеров, и функция «сообщить о ботах» тоже в игре есть. Наша реакция в каждом конкретном случае зависит от страны и от издателя. С Destiny мы уже обговорили, как будем поступать в случае нарушений, основываясь на имеющейся у нас системе.

А играете ли в TERA лично вы? И если да, то за кого?

Я играю за попори класса убийца. Во-первых, мне нравятся попори, они такие милые, у них очень забавная анимация! А убийца — потому, что я предпочитаю персонажей, ориентированных на нанесение урона. Я стараюсь избегать танков и классов поддержки, мощный DPS — наше все. Таким персонажем проще управлять, он ловок и быстр, а время от времени наносит серьезнейшие критические удары. Играть — одно удовольствие.

Можете ли вы перечислить, скажем, три пункта, которые, на ваш личный взгляд, делают TERA особенной?

Во-первых, это, конечно, боевая система. Я избалован боевой системой TERA, другим ролевым MMO сложно тягаться с ней в этом отношении. В них бои — не настолько увлекательны.

Во-вторых, пейзажи. Я даже иногда просто карабкаюсь на какой-нибудь холм, чтобы полюбоваться видом, открывающимся с вершины.

И, несомненно, БАМы, они же Big Ass Monsters. Охота на гигантских монстров — это серьезный вызов вашим умениям и достойная награда в случае их убийства.

У вас, наверное, большой опыт игры — не поделитесь ли полезными советами?

Опыта у меня действительно много, но я все-таки не мастер. А посоветовать могу главным образом одно: почаще ходите на БАМов. Это и увлекательно, и поучительно. Вы разовьете стратегическое мышление (подходить к монстрам нужно с умом, особенно сзади), изучите повадки монстров, научитесь уклоняться от их атак... Побольше такой практики, и вы станете завидной кандидатурой в любой отряд.

Напоследок позвольте уточнить, на какой стадии будет игра, когда она появится в России?

Как вы знаете, по сюжету в мир под названием Арборея вторгается раса аргонов. Семь основных народов TERA объединяются в Валькионскую Федерацию, чтобы дать им отпор. Вначале игрокам предстояло сразиться с аргонскими захватчиками и их королевой, Шандрой Манайей. На шестидесятом уровне они одолели королеву и решили было, что в Арборею вернулся мир. Но тут в Федерации открыли новый минерал, ноктиний, и сражаться начали уже из-за него, разбив Федерацию на три альянса. Вот как обстоят дела сейчас, накануне запуска в России. Позже мы представим игрокам новый континент и нового противника — архидевов, но это будет уже совсем новый сюжет. ■

Монетизация в игре

F2P в проекте устроен привычно: тем, кто держит элитный аккаунт, положены бонусы. Подписчики получают больше опыта и денег, а также скромные подарки из игрового магазина — например, несколько ключей к трофейным сундучкам, свитки телепортации и бутылочки с зельями. Есть и другие интересные привилегии: можно призывать к себе торговцев или получать скидки в лавках. Игроки без элитного статуса, как правило, ограничены во всяких мелочах. Уплачивают процент с продажи предметов и не могут выполнить больше десяти ежедневных квестов.

Еще тут можно провести немало времени во внутриигровом магазине. В лавке продаются разные Vanity Items — костюмы, аксессуары и другие вещи, что здорово смотрятся на герое. TERA сама по себе выглядит сказочно, поэтому украшения и красивую одежду здесь берут достаточно часто.

В ассортименте также временные ускорители набора опыта и репутации, дополнительные слоты персонажей. Желающие сменить расу, имя, внешность или пол также могут обратиться в лавку.

Развитие игры не прекращается, обновления и патчи выходят регулярно, появляются новые групповые и рейдовые подземелья, проводятся фестивали и ивенты. Даже сейчас стартовые локации заполнены новичками. А не так давно обладатели высокоуровневых персонажей смогли опробовать новый, особый класс: жнец появляется на свет сразу на 40-м уровне, и вооружиться огромными серпами могут только хрупкие элинки.

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Warhorse Studios
РАЗРАБОТЧИК
Warhorse Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
kingdomcomerpg.com

Kingdom Come: Deliverance

Александр Пушкарь

НЕЛАДНО ЧТО-ТО В ЧЕШСКОМ КОРОЛЕВСТВЕ

ГДЕ? Чехия, Прага, офис Warhorse Studios

Дэниэл Вавра, создатель первой и второй **Mafia**, уже наверняка известен вам по серии дневников, которые мы переводили в «Игромании» некоторое время назад (если вы их пропустили, ищите на диске к этому журналу или на нашем сайте). В них Вавра живописал, каково это — работать над огромными проектами в огромных компаниях, и что бывает, если подобный проект делать своими силами, без поддержки издателя. И не просто так живописал, а на примере собственной игры, за которую он взялся, отправившись в вольное плавание и основав свою компанию.

На тот момент игра была еще безымянная. Мы знали лишь, что это будет историческая RPG с открытым миром и без эльфов, драконов и магии. Только историческое оружие, только реально существующие места. Разве что события все-таки вымышленные, да и то частично.

С той поры многое изменилось. Игра получила название **Kingdom Come: Deliverance** и появилась на Kickstarter, где собрала больше миллиона долларов при запрошенных трехстах тысячах. Теперь она семимильными шагами движется к релизу. Собственно, альфа-версия должна появиться для скачивания к моменту, когда вы будете читать эти строки.

Ну а мы тем временем не утерпели и отправились в Прагу полюбоваться на Карлов мост, попить пива и, конечно же, зайти в гости к Дэниэлу Вавре, чтобы пообщаться лично и оценить раннюю версию игры.

Дворцовые перевороты

Действие Kingdom Come происходит в Чехии в 1403 году. Император Священной Римской Империи Карл IV умер, оставив двоих наследников. Старший занял трон и пустился во все тяжкие — пьянствовать и гулять на деньги казны. А младший задумал его похитить, сместить и самолично прибрать власть к рукам.

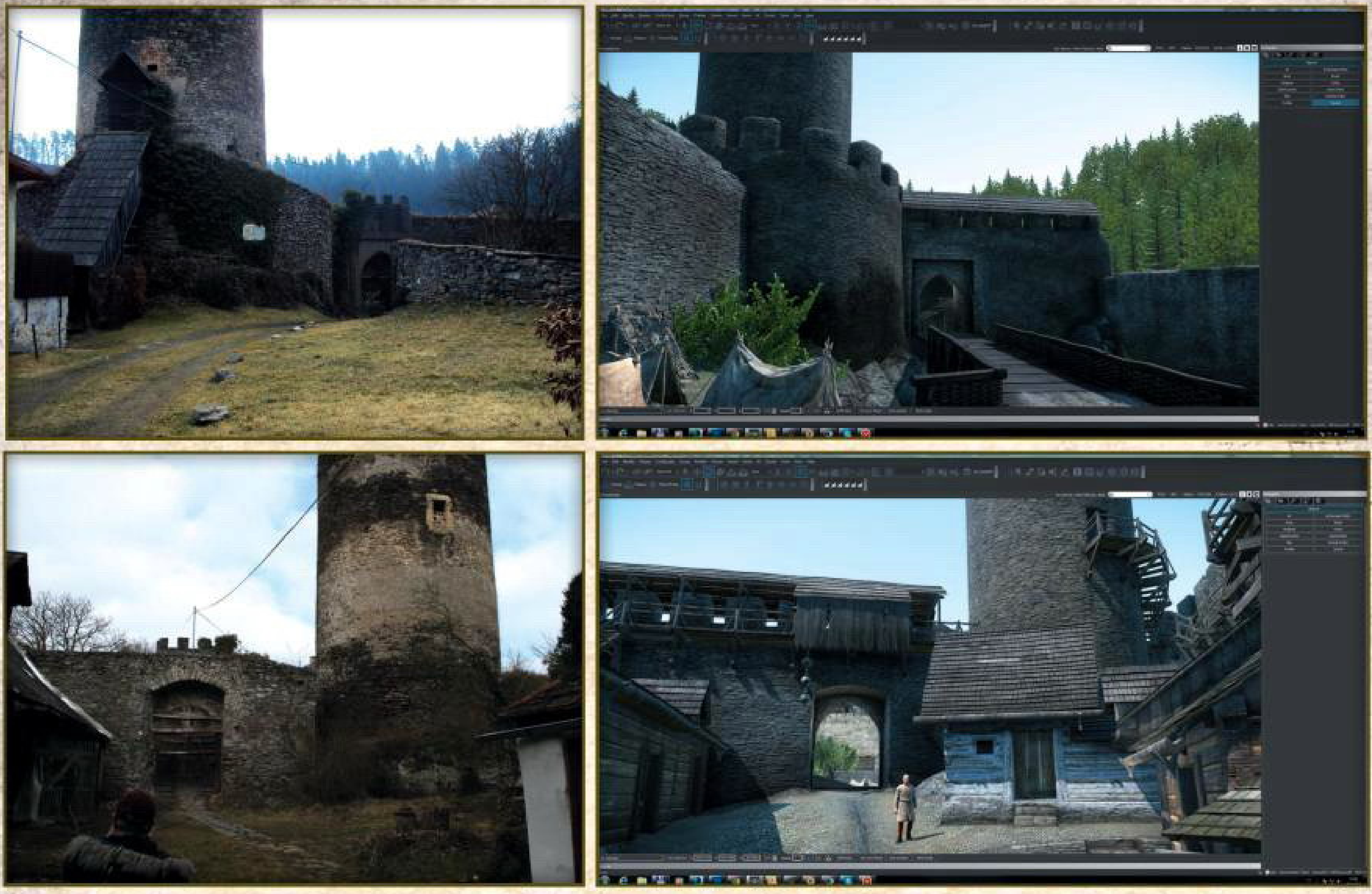
Повествование разбито на три главы, выходить они будут с разрывами во времени, а в целом масштаб действия сопоставим с масштабами **Oblivion** и **Skyrim**: по тридцать часов игрового времени на главу и, конечно же, новая большая локация в каждой (с возможностью возвращаться к старым).

Нам уготована роль некоего Генри — простого бойца сопротивления, который оказывается впутан в интриги властей предержащих. Именно ему предначертано освободить истинного короля. Впрочем, где-то на этом месте лица разработчиков делаются хитрющими. Подробности сюжета ребята раскрывать отказываются, но ясно дают понять, что одной только миссией по спасению дело не ограничится. Нас ждет сюрприз, и, судя по всему, большой. Уж не дадут ли самим захватить престол?..

Ни имя, ни внешность герою в Kingdom Come выбрать не дадут, но вот класс зависит уже от ваших личных предпочтений —

Чтобы снять эту сцену, актеры в mocap-студии наверняка месили друг друга палками. А вот чтоб записать лязг оружия, разработчики и правда колотили мечами по щитам.

В кулачном бою герой противника не убивает, а только оглушает. А дальше его можно обобрать и отпустить на все четыре стороны.



Реальность и игра
Слева — кадр из игры. **Справа** — фотография из жизни. Разработчики не напрасно утверждают, что намерены соблюсти все исторические реалии, они создали под это целый отдел. Как по-вашему, похоже?

каким оружием будете чаще пользоваться, тем и научитесь орудовать. Поначалу придется нелегко — неуклюжие выпады мечом и дрожащий в руках лук впечатлят разве что самых задохликов. Курей там или еле таскающих ноги оборванцев.

Зато продвинутый навык общения позволит избежать многих сражений. В конце концов, игра историческая, и большинство противников — живые люди. Даже с бандитами и вражескими солдатами зачастую можно будет договориться, пусть и не бесплатно.

Никто не ожидал подвоха

Несмотря на четко прописанного главного героя, будет в игре и женский персонаж, правда, эпизодический. Дама появилась благодаря «Кикстартеру», и у нее отдельная сюжетная ветка, которая позволит взглянуть на события по-другому.

«В наше время очень трудно избежать обвинений со стороны всяческих активистов, — с грустью поведал Вавра за кружкой имбирного пива. — Когда у нас не было женского персонажа, возмутились феминистки. Дескать, как же так, равенство полов, женщины тоже должны иметь право сражаться! И никакие аргументы, что игра историческая и в те времена об эмансипации никто слыхом не слыхивал, на них не действовали. А ведь женщина тогда и правда была существом чуть ли не бесправным. Ну ладно, вот мы собрали шестьсот тысяч долларов и объявили, что женский персонаж будет.

Думаете, помогло? Нам тут же бросили в лицо, что мы унизили женщин, потребовав за эту возможность денег! Потом еще борцы за права чернокожих подключились и обвинили нас в расизме: так и так, в игре нет ни одного негра. И то, что в Священной Римской империи их отродясь не водилось, никого не смущает. В качестве доказательства показывают портрет царицы Савской из средневекового европейского манускрипта. Только вот жила она за две тысячи лет до описываемых событий, да еще и на территории современной Эфиопии... Словом, мы вроде бы просто блюдем исторические реалии, а все равно оказались кругом виноваты — чуть ли не до бойкотов дело доходило. Хорошо хоть восточная аудитория в этом плане поспокойнее западной».

Все как в жизни

Ради исторического правдоподобия разработчики и правда носом землю роют. Все локации в игре списаны с реальных мест. За основу взята местность в районе городка Сазава, где по сию пору сохранилось немало средневековых построек. Разработчики ездили туда, тщательно все фотографировали, а потом воспроизводили в цифре. Даже топография соблюдена почти один к одному — холмы, ущелья, изгибы реки, все на своих местах. Разве что масштаб ужат — но не на порядок, как опасался Вавра в дневниках, а ровно настолько, чтобы путешествия от поселения к поселению не занимали слишком уж много времени. Любопытно будет съездить туда после прохождения игры. «Эй, это же здесь на меня напали разбойники и раздели до нитки!»

Все из тех же соображений правдоподобия в игре не планируется бой с оружием в каждой руке. Это, конечно, красиво, но в жизни используется редко — меч и щит куда как эффективнее. Игровые стили боя должны быть весьма реалистичны и основаны на физических законах, а не на циферках урона. Эффект от каждого удара зависит от точки приложения и от силы, с которой удар нанесен, а обсчитываться он будет в реальном времени. У луков не будет прицела (хотя, на наш скромный взгляд, прицельная рамка а-ля **Thief** игре не повредила бы), а стрелы будут лететь очень быстро, как в жизни. А не плавно и по пологой дуге, как мы привыкли видеть в играх.

В модели повреждений, впрочем, условностей не избежать — иначе герой погибал бы от любой мало-мальски опасной раны. Но повредить конечности, а потом долго отлеживаться, пока они заживут, тут очень даже можно.

Герой будет испытывать голод, и время от времени ему нужно подкрепляться. Разработчики уверяют, что раздражать необходимость в еде не будет. Напротив, поиск продуктов и их приготовление — отдельный элемент геймплея. Разная еда будет давать разные бонусы и штрафы к состоянию героя. От тяжелой пищи прибавится сил, но упадет выносливость, от спиртного поднимется куча характеристик, но если им злоупотреблять, можно стать алкоголиком. И тут уж либо ходить со штрафами, пока герой не изле-

Разумеется, будут и лошади. И передвигаться верхом можно не только между городами, но и прямо по ним.

Бурлящая ночная жизнь. Поселения в игре обещаются тесные, но густонаселенные. Найдется, кому по роже заехать в кабацкой драке.

А вот и причина, по которой женским персонажам в мире Deliverance жилось бы довольно тяжко. Чуть что — на костер!

чится, либо пить постоянно, поддерживая характеристики в норме. А еще еда может банально испортиться и отравить героя, так что в дальних походах нужно будет запасаться солониной и сухарями, а не пирогами и фруктами, которые очень скоро начнут гнить в инвентаре.

Чем заняться рыцарю в Чехии?

Помимо боевых навыков, герою будут доступны и мирные: готовка, ковка оружия, алхимия. Реализована каждая профессия в мельчайших подробностях. Взять заготовку, раскалить в горне, постучать молотком, заточить... В случае с алхимией — налить воды в емкость, если надо — вскипятить, засыпать ингредиенты в строгом порядке, подержать на медленном или сильном огне столько-то секунд... Чем тщательнее соблюдена инструкция, тем сильнее получится зелье. Время тоже имеет значение, и на каждом алхимическом столе обязательно найдутся песочные часики.

Появление игры на Kickstarter обогатило ее кучей новых возможностей, как мелких, но приятных — скажем, саундтрек в исполнении симфонического оркестра, так и более серьезных, затрагивающих геймплей. Например, у героя появится собака, которая поможет в бою и в поиске тайников. Не бойтесь за жизнь зверушки: получив критическое ранение, она просто сбежит с поля боя и вернется только когда залечит раны.

Будут, кстати, и не постоянные напарники-люди, которые смогут присоединиться к герою для выполнения задания или чтобы провести в какую-нибудь точку, — как в **«Готике»** и **«Ведьмаке»**.

Появятся и турниры, в которых можно будет побороться за денежный приз или редкое оружие. А главное — разработчикам хватило на собственную студию захвата движений, и теперь мы вправе ожидать еще и реалистичной анимации в боях.

■■■

На вопрос, почему они вообще решили сделать именно историческую ролевую игру, Вавра отвечает, что если вдуматься, то исторических игр в мире выходит совсем немного. Из крупного и общеизвестного вспоминаются **Mount and Blade**, **Assassin's Creed** да **Total War.** Все остальное если и про средневековье, то с магией и орками. А между тем им хотелось создать игру, где можно было бы почувствовать себя настоящим средневековым жителем: узнать, каково было быть воином, вором, женщиной, в конце концов! Некоторых терзают сомнения — не окажется ли совсем уж достоверная игра скучноватой, но Дэниэл Вавра твердо уверен: нет, не окажется. В Kingdom Come завезли не только историческую правду, но и многогранный геймплей, и интересную историю. И опыт нас действительно ждет уникальный. ■

НЕМНОГО ОБ АЛЬФА-ВЕРСИИ

Тем, кто участвовал в кампании на Kickstarter, вот-вот откроется доступ в альфа-версию. Только в представлении разработчиков эта альфа отличается от того, к чему все привыкли, и тестирование будет проходить иначе. Сначала запустят версию, где можно только бегать и прыгать. Затем в ней появится, скажем, бой. Потом — стрельба из лука. Потом — квесты. И так постепенно альфа будет обрастать новыми функциями, пока наконец не превратится в полноценную версию. Ну а счастливчики с доступом смогут понаблюдать за тем, как это происходит, на любом этапе строительства и, конечно, донести свое мнение до разработчиков.

Будем ждать?

Историческая ролевая игра с элементами выживания, где не будет элементов фантастики, зато много внимания уделено исторической действительности. Большой открытый мир, полная свобода действий, сражения и политические интриги прилагаются.

Процент готовности: **50%**

БОЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ
WORLD OF TANKS BLITZ
МОБИЛИЗАЦИЯ
WORLD OF TANKS
ПО МАШИНАМ
WORLD OF TANKS
XBOX 360 EDITION
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
РЕКЛАМА

ИГРА ЗА МИНУТУ

Родион Ильин

LIFE IS STRANGE

*Французская студия **Dontnod Entertainment**, один из основателей которой — экс-продюсер **Ubisoft** Оскар Гильбер, недавно представила вторую свою игру, **Life is Strange**. Первой, напомним, стала **Remember Me**.*
*В следующем году нас ждет приключение двух заклятых подружек-тинейджеров, которое разработчики будут скармливать игрокам в стиле **Telltale Games** — по серии в месяц.*

Жанр
Приключение
Издатель
Square Enix
Разработчик
Dontnod Entertainment
Платформа
PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One
Дата выхода
2016 год

0 : 14

0 : 14

Не разлей вода

Макс Колфилд возвращается в родной городок Аркадия-Бэй в Орегоне. В старших классах она увлеклась фотографией, но из-за природной застенчивости предпочитает смотреть в видоискатель, а не позировать. Ее полная противоположность — подруга детства Хлоя Прайс, настоящая сорвиголова и бунтарка. Когда Макс уезжала учиться в колледж, у Хлои умер отец. Это наложило отпечаток на ее характер, и теперь, спустя несколько лет, девочкам придется заново научиться дружить. Только сообща они смогут разобраться в причинах исчезновения их бывшей одноклассницы Рэчел Эмбер. Все вокруг считают, что ребенок просто сбежал из дома, но Хлоя убеждена: Аркадия-Бэй — город со скелетами в шкафах.

0 : 39

В гости без спросу

Разработчики уделяют особое внимание сюжету, развитию персонажей и вопросам выбора — в противовес традиционным головоломкам (хотя и без них не обойдется). В демоверсии с **gamescom 2014** Макс неспешно осматривала дом Хлои, и процесс взаимодействия с окружением напоминал о **Heavy Rain**. От игрока требовалось лишь внимательно следить за будто нарисованными карандашом подсказками и выбирать предмет для осмотра.

0 : 55

Слово — воробей

Макс — не простая девочка-отличница. В ней открылась способность управлять временем. Глобальных путешествий в прошлое и будущее не планируется, но ее умение поможет решать головоломки. Авторы приводят пример: однажды Макс уронила и разбила «снежный шар» Хлои. Чтобы не ссориться с подругой, она отмотала время на пару минут назад — и вот рождественская игрушка на своем месте в целости и сохранности.

А еще можно брать свои слова назад! Если во время диалога собеседник отреагировал не так, как вы ожидали, отмотайте время вспять и выберите другую реплику. Легализованное читерство.

0 : 39

0 : 55

ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

В свое время мне очень понравилась **Remember Me** — предыдущая игра Dontnod Entertainment. Она была во многом неоднозначной и далекой от идеала, но, как говорится, с душой и изюминкой. Ее было за что любить — за интригующую историю, за музыку, стиль и Нео-Париж. Однако многие критики и игроки этого не оценили. Так что я уж было подумал — либо студия закроется, либо переключится на какой-нибудь бездушный мейнстрим.

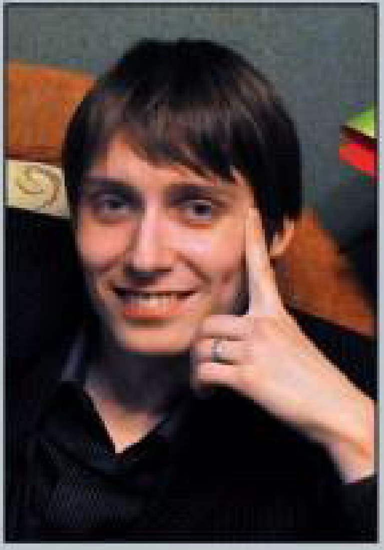
Как ни странно, вышло с точностью до наоборот: Life is Strange скорее инди-проект. Она куда бюджетнее, да и сел-шейдинговой ее картинке не тягаться с высокотехнологичной графикой Remember Me. Но уже с первых кадров в ней чувствуется что-то такое, чего большинству осенних блокбастеров очень не хватает, — свое особое настроение, личный подход. Меня не покидало ощущение, что главными источниками вдохновения служили горячо любимые **Dreamfall** и **Gone Home**. У первой разработчики подсмотрели стиль и атмосферу, у второй — структуру.

Как и в проекте **The Fullbright Company**, главная героиня возвращается домой после долгого отсутствия и сталкивается с морем воспоминаний и перемен. Да и геймплей почти тот же: бродим и изучаем разбросанные предметы. Только масштабы иные. Вместо одного дома — множество локаций, вместо обычной жизненной истории — мистическое расследование с путешествиями во времени. А главное отличие — полноценные характеры.

Развитие отношений между подругами, которые не виделись много лет, — интригующая тема. Особенно когда одна из них настоящая бунтарка и явно затаила обиду на другую. Разработчики говорят, что спутница главной героини станет и союзником, и врагом одновременно. Будет любопытно следить за их попытками найти общий язык.

Единственное, что пока меня смущает, — слишком уж Life is Strange смахивает на «Heavy Rain для бедных». За всю демонстрацию действия игрока ограничивались простым выбором: на что посмотреть в следующий раз. А единственная головоломка была до ужаса проста и притянута за уши. Так что все будет зависеть от мастерства сценаристов. Смогут ли они поддерживать интригу все четыре эпизода — большой вопрос. Хотя мне верится в лучшее. Ориентиры у разработчиков правильные.

РОДИОН ИЛЬИН



Я люблю медитативные игры. Такие, где нужно неспешно ходить. Смотреть. Разговаривать с людьми или существами. Размышлять о том, как решить игровую головоломку и, параллельно, задачку в собственной странной жизни.

Life is Strange видится мне как раз из их числа. Кто-то скажет, что кельнская демоверсия несколько уныла и малоинформативна, но я нахожу ее вдумчивой и расслабляющей. Пока главная героиня неспешно бродит по комнатам, только от внимательности игрока зависит, сколько она вспомнит о прошлой жизни. На данном уровне именно через воспоминания разработчики рисуют характер девушки и образ мира, в котором она существует.

Не заметили возможность отворить дверцу шкафчика — не узнали про странноватого отчима Хлои, который тайно установил туда телевизор, чтобы наблюдать за домом через систему камер. Не обратили внимания во дворе на выцветшее полотно — не узнали, что девочки хорошо рисуют. И так далее...

Очень любопытная возможность — «подсмотреть» все вероятные варианты развития событий и подстроить их под свои эгоистические «хочу, чтобы было так, а не эдак». В недавнем **Wolfenstein: The New Order** перед нами стояла серьезная дилемма: кого из двух подчиненных пустить в расход? Но, сделав выбор, мы не переставали думать о последствиях альтернативного решения. Только бы дали шанс!.. Но, увы, чтобы сделать иную ставку, приходилось повторно проходить игру.

Здесь же все проще: в любой момент можно отмотать время, изменить решение, посмотреть, что из этого выйдет. И только потом выбрать идеальный для себя вариант. Хотя, возможно, далеко не идеальный для героев. Но учтите, даже при такой официальной «шпаргалке» разработчики говорят о непрогнозируемых последствиях, которые могут настигнуть в ближайшей перспективе, а могут — спустя пару эпизодов.

Сами авторы характеризуют Life is Strange любопытным термином «инди класса AAA». Это означает, что от независимых игр в ней незаезженная тематика, идеи и оригинальность, а от дорогих блокбастеров — качество исполнения и поддержка крупного издателя. Что ж, пока это выглядит действительно так.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

Wolfenstein: The New Order

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2014

Неожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Экшен * MachineGames * Bethesda Softworks

Divinity: Original Sin

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.

Ролевая игра * Larian Studios

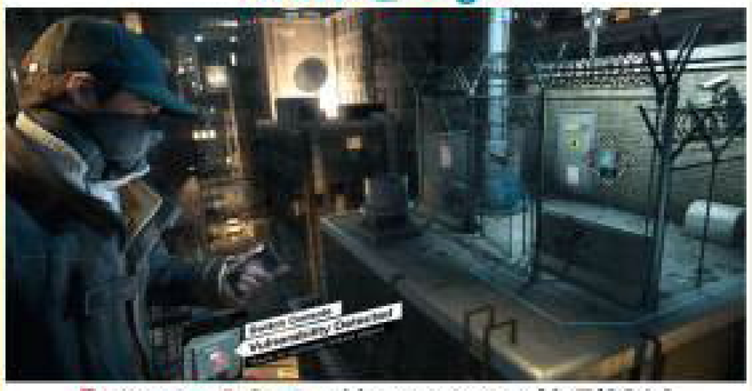
Transistor

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №07/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

Приключение, ролевая игра * Supergiant Games

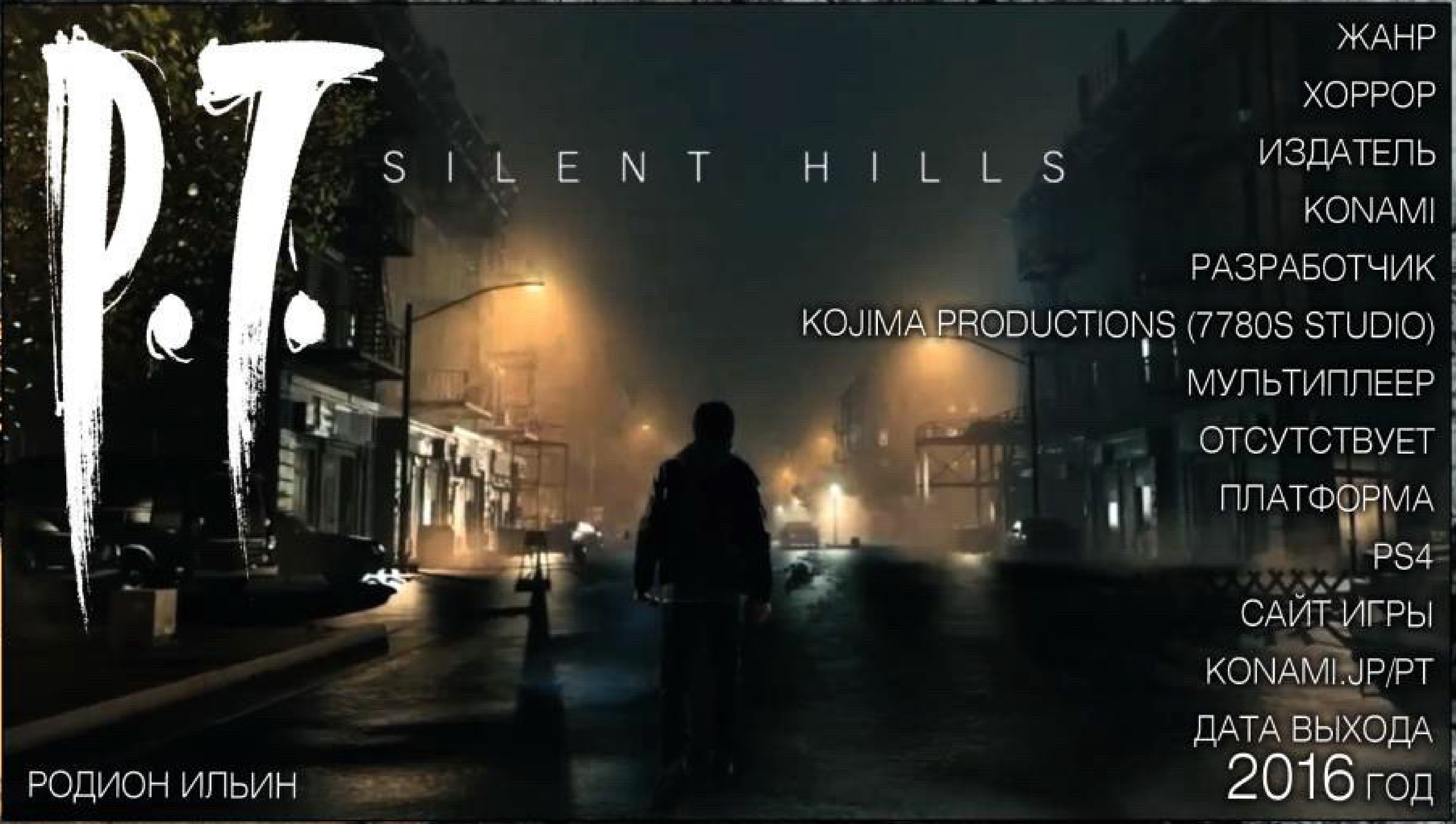
Watch_Dogs



Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №7/2014

Самая масштабная игра Ubisoft. В ходе разработки французы пожертвовали слишком многим, чтобы говорить о революции и прорыве в жанре, но получилось все равно здорово.

Экшен, симулятор хакера-террориста * Ubisoft



ЖАНР
ХОРРОР
ИЗДАТЕЛЬ
KONAMI
РАЗРАБОТЧИК
KOJIMA PRODUCTIONS (7780S STUDIO)
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PS4
САЙТ ИГРЫ
KONAMI.JP/PT
ДАТА ВЫХОДА
2016 ГОД

РОДИОН ИЛЬИН

ЗОВИТЕ МЕНЯ ПРОСТО — P.T.

Хидэо Кодзима — тот еще шутник. Помните его **Phantom Pain**, которая потом оказалась пятой частью **Metal Gear Solid**? Ну а на gamescom 2014 именитый геймдизайнер продолжил оттачивать мастерство мистификатора. Выйдя на сцену, он рассказал о хорроре с подозрительно коротким названием — **P.T.** — от никому не ведомой **7780s Studio**. И заявил, что играбельная демоверсия уже доступна в PSN.

Как потом выяснилось, именно этот анонс **Sony** в преддверии своей пресс-конференции называла «бомбой». Однако японский игровой гигант немного просчитался: бомба обернулась скорее шумовой гранатой. Вопли впечатлительной летсплеерши, первой прошедшей демку, теперь неразрывно ассоциируются с анонсом... **Silent Hills**. Кодзиме снова удалось обвести всех вокруг пальца. Нарочито низкобюджетный ужастик P.T. оказался «играбельным тизером» (именно так расшифровывается аббревиатура) новой части легендарной серии.

ЗОЛОТАЯ КОМАНДА

«Сначала мы хотели сделать такую игру, от которой вы обмочили бы штаны. Теперь наша цель — заставить вас в них наложить», — заявил Кодзима уже позднее. И добавил, что коллекционное издание Silent Hills непременно будет включать чистенькие портки для самых восприимчивых.

Шутка ли это, проверить удастся еще очень-очень нескоро. Новая игра про туманный провинциальный городок находится на самом раннем этапе планирования, и разработчики еще не решили даже, от какого лица мы будем играть — первого или третьего. Кодзима не исключает оба варианта в зависимости от ситуации. Скорее всего, большую часть времени нам придется созерцать затылок главного героя, а на самые кошмарные сцены взирать его глазами.

В основу новой игры ляжет движок Fox Engine, который использовался в последних частях MGS и неплохо показал себя на открытых пространствах. То есть нас, скорее всего, ждет открытый город с переплетением улочек, как в канонических частях **Silent Hill**. Мы будем прорываться сквозь туман улиц от какой-нибудь психиатрической больницы к городскому кладбищу; от заброшенной школы до очередного дома, где произошло кровавое преступление. И уже там, внутри замкнутых пространств и зданий, распутывать череду головоломок, пугаться страшных монстров (которые, конечно же, не просто монстры) и подбирать ключи от запертых дверей.

Запомните эти лица: они сделают нам страшно! Хидзо Кодзима и Гильермо дель Торо в «Холодном доме», личном музее страха кинорежиссера.

Пленником Сайлент-Хилла на этот раз станет Норман Ридус — средних лет мужчина в потертой куртке, наделенный внешностью голливудского актера, игравшего в сериале **«Ходячие мертвецы»**. И на этом пересечения с кинематографом не заканчиваются. В работе над игрой участвует кинорежиссер Гильермо дель Торо, известный по фильмам **«Тихоокеанский рубеж»** и **«Лабиринт фавна»**. Он и сам прекрасно умеет создавать на экране мистическую жуть. «Время шло, мы продолжали обмениваться идеями и наконец пришли к той версии играбельного тизера, которую вы видели. По-моему, это очень страшная и очень атмосферная вещь», — обмолвился как-то дель Торо.

Насколько можно судить по P.T., Кодзима более или менее понимает классическую формулу Silent Hill, придуманную ныне закрытой студией **Team Silent**, и намерен ее придерживаться. В отличие от западных разработчиков, ответственных за последние части серии. **Silent Hill: Downpour** от чехов из **Vatra Games** — игра в общем-то хорошая, но подлинного Сайлент-Хилла в ней кот наплакал. А о портативном дьяблоиде **Silent Hill: Book of Memories** лучше и вовсе не вспоминать.

Впрочем, Кодзима признался, что собранный наспех P.T. с

В P.T. нарочито дешевая картинка, чтобы по первости общественность приняла игру за непримечательный инди-ужастик.

С этой двери все начинается. Снова. И снова. И снова.

Рассмешить рыдающий эмбрион безуспешно пытается половина игрового сообщества. Без этого P.T. не пройти.

сюжетом Silent Hills будет, вероятно, связан мало. А то и вообще никак. Самая явная отсылка в нем — финальный ролик, в котором суровый главный герой идет по туманной улице того самого городка под заглавную музыкальную тему из классических частей. Участвует ли в проекте ее автор — Акира Ямаока? Официальных подтверждений этому нет, но нет и опровержений. Однако композитор неоднократно выражал желание поработать над новой частью.

ИГРАБЕЛЬНЫЙ ТИЗЕР

Человек приходит в себя в сыром темном подвале. Как и почему он тут оказался — не ясно. Мы смотрим его глазами на серые стены, на ползущего возле носа таракана... и дверь. Пересиливаем себя, встаем и дергаем за ручку.

Впереди — узкий коридор, запертая ванная и прихожая. Входная дверь закрыта на ключ. За окнами непроглядная темнота и проливной дождь. На стенах тусклые светильники и психоделические картины. Кругом мусор, пустые бутылки, таблетки, а в ванной как будто кто-то или *что-то* есть. Мебели немного: трюмо с телефоном, столик с фотокарточкой супружеской пары и старомодным шипящим радиоприемником.

И тумбочка с остановившимися электронными часами. За одну минуту до полуночи в этом доме что-то случилось. Что-то недоброе.

Герой увяз в петле времени — между 23:59 и 00:00. Стоит спуститься обратно в подвал — только уже по лестнице в другом конце — и снова окажешься в том же самом чертовом коридоре, на исходной позиции. Однако всякий раз что-то меняется: окружение становится все более «альтернативным». Как в **Silent Hill 4: The Room**, где квартира Уолтера Салливана постепенно превращалась в небезопасную и непригодную для жизни клетку.

Постоянно что-то скрипит и шуршит, раздается детский плач и женский вой — или это только кажется? Появляются надписи на стенах, лампы наливаются кроваво-красным светом, а дверь в ванную мало-помалу отворяется... Еще с десяток хождений по кругу, и люстра в коридоре оборачивается окровавленным холодильником, а картины, кажется, начинают за нами наблюдать.

Если по Данте кругов ада девять, то по Кодзиме — умножайте на сто, причем все эти круги уместились в небольшом замкнутом пространстве. Стоит нам привыкнуть к окружению, выучить план дома, понять и принять его законы, как в следующую минуту, с очередным витком, все меняется. Приходится приспосабливаться заново. Это один из главных принципов «правильного» японского Silent Hill, и Кодзима в точности ему следует.

Еще Silent Hill славится символизмом и подачей сюжета через дикие образы. Поиск смысла в самой распоследней смазанной текстуре — любимое развлечение гурманов серии. И в этом маленьком тизере загадок тоже предостаточно. Что за эмбрион в раковине и почему он такой... уродливый? Что означает набор чисел, который постоянно повторял глава исчезнувшего семейства, жившего в этом доме? Что пытается сказать хрипящая телефонная трубка?

Чтобы разорвать петлю времени и выбраться из западни, придется в этом разобраться. Подсказки Кодзима выдает на разных языках, чтобы интернет-сообщество действовало сообща. Разработчик даже сознался, что финальный квест нарочно сделан таким сложным.

Правда, любопытную идею сгубил нещадный рандом — у некоторых P.T. не проходится, хоть ты вопи на свою PS4 в микрофон. Последовательность финальных событий попросту не запускается. А у других — с первого раза и без особых трудозатрат. У нас в редакции, например, так и случилось: один из редакторов оказался избранным, а второй навечно остался взаперти.

■■■

Это еще раз доказывает, что Сайлент-Хилл у каждого свой. Одних он притягивает и иногда перемалывает, а кто-то в нем лишний, чужой. На множественность указывает и название: Silent *Hills*. Иными словами, их несколько. Пытливые журналисты заставили Кодзиму это признать.

Не с потолка взята и выдуманная им студия 7780s Studio. 7780 квадратных километров — это площадь японской префектуры Сидзуока. Как вы думаете, как это переводится?

«Тихие холмы», конечно. ■

Будем ждать?

Будем ждать? Перерождение лучшей серии ужастиков в нашей с вами индустрии. И просто одной из лучших игровых серий. У руля стоят Хидэо Кодзима и Гильермо дель Торо, а потому за игру наконец-то можно не волноваться. Первый раз за много лет — со времен Team Silent.

Процент готовности: 20%

ПАВЕЛ БАЖИН

Silent Hills и Гильермо дель Торо

ИЛИ ЗАЧЕМ ИГРЕ ПОНАДОБИЛСЯ КИНОРЕЖИССЕР?

Многим игрокам было удивительно узнать, что вместе с Хидэо Кодзимой над игрой будет работать даже не просто известный, а во многом культовый режиссер — Гильермо дель Торо. На самом деле ничего удивительного в этом нет. Киноиндустрия давно с ревностью наблюдает за взлетом компьютерных игр. Казалось бы, еще совсем недавно игры зарабатывали монетки в уличных автоматах, а теперь уже бьют рекорды кассовых сборов и бюджетов.

СВЕТ...

Восточные разработчики давно и успешно сотрудничают с известными в особо узких кругах аниме-студиями: **Production I.G**, **Studio 4°C**, **Studio Ghibli**. А вот на Западе все никак не раскрутятся. Многие известные режиссеры принимали формальное участие в работе над играми по их фильмам — Питер Джексон, братья Вачовски... сам Джордж Лукас присматривал за созданием **Star Wars: The Force Unleashed**, — но напрямую в творческий процесс не вмешивались.

И не видать бы нам игры от известного голливудского режиссера, но тут на горизонте появился Гильермо дель Торо со своим особым подходом к съемкам. Он настоящий человек-оркестр: сам себе режиссер, сценарист, дизайнер, да еще занимается продюсированием, подбором актеров и массой других вещей! Он не просто держит руку на пульсе, но «лепит» фильм собственными руками, подобно скульптору, перенося картинку из воображения на кадры кинопленки. Именно в этом кроется уникальность его фильмов.

И все же, несмотря на огромный клуб фанатов, среди дельцов Голливуда дель Торо пользуется славой хоть и стабильного, но отнюдь не выдающегося режиссера. И все из-за того, что ни одна его картина так и не собрала по-настоящему большую кассу. Для среднестатистического зрителя фильмы Гильермо дель Торо чересчур сложны и многогранны, и хотя в **«Тихоокеанском рубеже»** режиссер сделал максимально приземленный сценарий, сборы в США составили жалкие 100 миллионов долларов, а успех принес лишь международный прокат.

КАМЕРА...

Что же делать, если творческая натура ищет простора для самореализации? Конечно же, осваивать новые направления! Сначала дель Торо участвует в создании романа ужасов **«Штамм»** — отменного образчика современной фантастики, рассказывающего про битву людей с древним вампиром, мечтающим захватить власть над планетой. А в 2010 году вместе с издательством **THQ** анонсирует компьютерный хоррор **inSANE**. Это сейчас мы знаем, что связываться с ныне покойным издательством было плохой идеей, а тогда компания была на высоте, скупала крутых разработчиков, создавала новые студии и всеми силами пыталась произвести хит, который помог бы ей укрепить позиции на стремительно менявшемся рынке.

«Хронос», как и все фильмы режиссера, рассказывает истории о людях, а не монстрах. Вот этот благообразный дедушка, например, жуткая кровососущая тварь. Но не потому, что таким родился, а по собственному выбору.

Все отмечают, что «Лабиринт фавна» очень похож на «Алису в Зазеркалье». Только вот в кроличьей норе, созданной дель Торо, маленьких девочек ждут не Труляля и Траляля, а кое-что пострашнее...

Рукоглазый. Нельзя взять и написать статью про Гильермо дель Торо, ни разу не использовав этот скриншот. Вот и мы не смогли!

Дель Торо любит работать с символами и образами, однако все его фильмы на удивление натуралистичны и полны подробностей, порой весьма жутких. Это, кстати, тоже очень в духе Silent Hill.

На самом деле монстры — это тлен и суета. В фильмах Гильермо дель Торо они лишь подчеркивают настоящие источники ужаса: войну, боль, одиночество и страх перед неведомым.

Что было потом, известно: кризис THQ, студия Volition, которая должна была работать над игрой, переключается на **Saints Row**, заканчиваются деньги у издателя, inSANE отменяют. А сама THQ после продолжительной агонии приказывает долго жить.

Первый опыт общения с игровой индустрией у режиссера вышел не очень удачным. Другой бы смирился, но только не Гильермо дель Торо. Он еще долго пытался договориться с издателями о финансировании, благо опыт по части обивания порогов у него богатый, но все тщетно.

SILENT HILLS!

Будучи поклонником творчества Лавкрафта и отчасти даже его последователем, дель Торо, как никто другой, подходит для такого проекта, как Silent Hills. Он понимает, что ужас никогда не приходит извне. То, чего люди боятся больше всего, находится внутри нас — в мире ночных кошмаров, детских страхов, непознанного.

Режиссер никогда не ставил перед собой задачу напугать кого-то выскакивающими из-за угла скелетами. Его ужасы — это скорее притчи, сборники образов и символов, на первый взгляд отталкивающие, но в то же время они притягивают, заставляют задумываться и искать во всем происходящем скрытый смысл.

Что может дать Гильермо дель Торо Silent Hills? Прежде всего для игры он ценен даже не как режиссер, а как сценарист. Без его режиссерских талантов обойтись можно, тем более что создание кат-сцен имеет мало общего со съемками фильма. А вот без крутого сюжета не обойтись никак. Написав сценарий для «**Не бойся темноты**» и поручив все прочие вопросы малоизвестному канадскому режиссеру Трою Никси, дель Торо наглядно доказал, что главное в фильме — именно сюжет. Фильм получился простой, но очень «дельторовский».

А что же еще? Можно вспомнить, что во времена анонса inSANE режиссер говорил, что собирается проверить на прочность нравственные ориентиры игроков и их чувство реальности.

Взять хотя бы «**Хронос**»! Таинственный золотой жук дарит своему хозяину бессмертие, но расплата слишком велика: человеку необходимо перестать быть человеком и сделаться кровожадным чудовищем, боящимся солнечного света. Типичная проблема выбора цели и средств, преступления и наказания, возвышения через падение. Что значит для человека его собственное «я», где пролегают границы человеческой жадности, чем может пожертвовать человек из-за первобытного страха перед смертью? Подобные темы, как нам кажется, неплохо прижились бы в мире туманного городка.

Наконец, самый очевидный вклад режиссера может заключаться в его дизайнерских способностях. Помните рукоглазого монстра в «**Лабиринте фавна**»? Он выглядел настолько «по-сайлент-хилловски», что у давних фанатов игрового сериала перехватывало дыхание. Как уверяет родитель сего чудища, он создавал его под влиянием все того же Лавкрафта и на сегодняшний день это самый удачный из его монстров.

Хотя вообще-то монстры дель Торо редко бывают страшными. Он пугает совсем другими вещами: темнотой, неизвестностью, ожиданием чего-то страшного. Тем, чего боимся мы все, когда остаемся одни в темной комнате, ведь вместе с нами в ней всегда остаются и наши страхи.

■ ■ ■

Так что же может дать Гильермо дель Торо Silent Hills? Если говорить кратко — всё. Этот человек наконец-то оказался в нужном месте в нужное время и в одной команде с нужными людьми, которые готовы выслушать его идеи и помочь развернуться талантам на сто процентов. Результат должен получиться самое малое неординарным. ■

В ТИХОМ ГОРОДЕ ЧЕРТИ ВОДЯТСЯ

АНТОН БЕЛЫЙ

ИСТОРИЯ ИГРОВОГО СЕРИАЛА SILENT HILL

Создателям многих современных хорроров не хватает творческого мышления. Такого, каким славились «родители» сериала **Silent Hill**, прошедшего путь от камерных масштабов японского ужастика до серии, золотыми буквами вписавшей свое имя в фонд лучших видеоигр. У Silent Hill во все времена был свой, особый путь. Сейчас на этот путь встали великие творцы — Хидэо Кодзима и Гильермо дель Торо. Но сначала мы вспомним, что было до них.

Только будьте осторожны: впереди по тексту много спойлеров!

SILENT HILL: НАЧАЛО

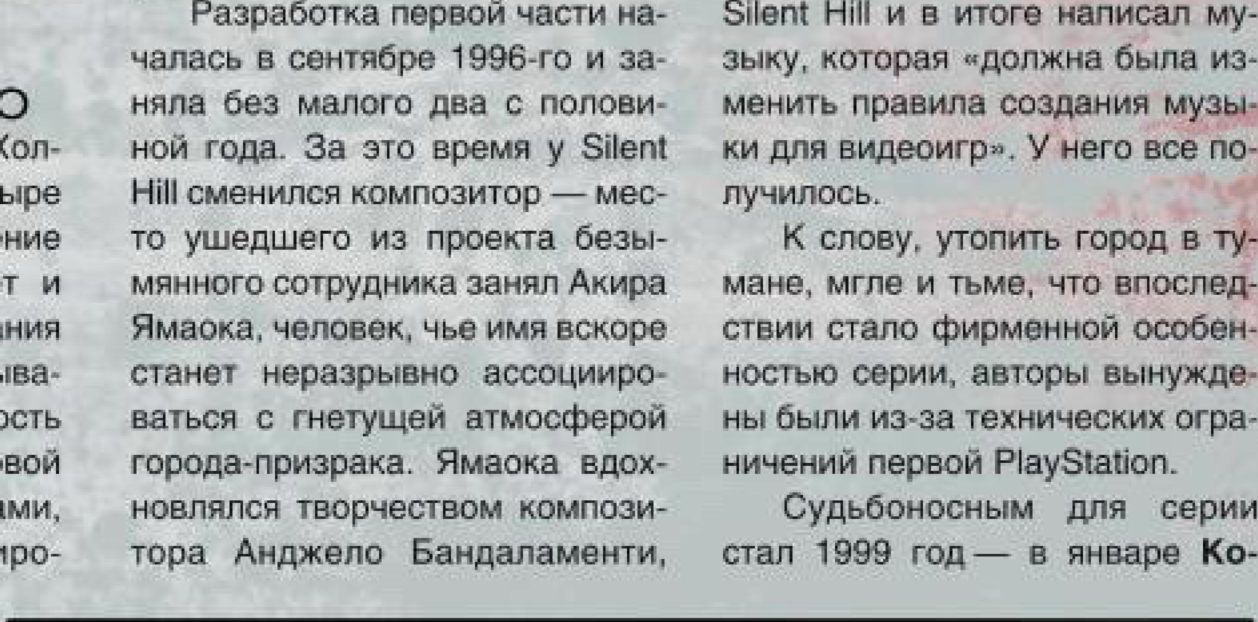
Всю хронологию «Тихого Холма» можно разделить на четыре ключевых этапа: возникновение серии (1999—2001), расцвет и величие (2001—2004), метания из одних рук в другие и скатывание в нелепую посредственность (2007—2013) и период «новой надежды» — иными словами, недавний хорошо замаскированный анонс **Silent Hills** от **Kojima Productions**.

Разработка первой части началась в сентябре 1996-го и заняла без малого два с половиной года. За это время у Silent Hill сменился композитор — место ушедшего из проекта безымянного сотрудника занял Акира Ямаока, человек, чье имя вскоре станет неразрывно ассоциироваться с гнетущей атмосферой города-призрака. Ямаока вдохновлялся творчеством композитора Анджело Бандаламенти, слушал группы **Metallica** и **Depeche Mode**, много играл в Silent Hill и в итоге написал музыку, которая «должна была изменить правила создания музыки для видеоигр». У него все получилось.

К слову, утопить город в тумане, мгле и тьме, что впоследствии стало фирменной особенностью серии, авторы вынуждены были из-за технических ограничений первой PlayStation.

Судьбоносным для серии стал 1999 год — в январе **Ко-**

Джеймс вглядывается в зеркало, осознавая, что медленно сходит с ума. По ходу действия Silent Hill 2 страдает не только психика игрока, но и личность Джеймса Сандерленда. Испытания помогают ему победить свою депрессию.



Приемным отцом Хизер, героини Silent Hill 3, стал Гарри Мэйсон, который спас девочку в финале первой части. Взаимосвязь этих героев раскрывается далеко не сразу, и тем эффектнее обставлен факт родства.

Пирамидоголовый появился и в Silent Hill: Origins, но лишь как картинка на стене. Трэвис комментирует картину словами: «Что-то в ней заставляет меня задерживаться и разглядеть ее получше».

Во второй половине Silent Hill: The Room дыра в ванной станет не только «кроличьей норой» для протагониста, но и дверью для яростных призраков — жертв серийного убийцы Уолтера Салливана.

nami выпустила свой «психологический ужастик» в Штатах, а в марте и августе игра посетила Японию и Европу. Азиатская версия, в отличие от американской и европейской, не подверглась цензуре и вызвала особый восторг публики.

Говард Блэквуд вполне справился бы с ролью главного героя, но вместо этого он служит «загадывателем загадок» в SH: Downpour и продавцом в SH: Book of Memories. Что интересно, он стал почтальоном еще в XIX веке, то есть в те времена, когда темнокожие не могли занимать государственные должности.

КРАСНАЯ ПИРАМИДА

Но коммерческий успех первой части не шел ни в какое сравнение с тем, что ждало сериал в новом веке. В сентябре 2001-го вышла **Silent Hill 2**, заслуженно считающаяся многими фанатами лучшей игрой цикла. Сюжетно она не связана с первой игрой, хотя действие происходит в том же городе, только в другой его части. Джеймс Сандерленд, главный герой, получает письмо от любимой покойной жены. Потеряв голову, он отправляется на встречу с супругой в свой, как оказалось, «персональный ад».

Для новой части Акира Ямаока записал не только величественный саундтрек, но и массу звуков, от которых многие игроки заработали седые волосы. Одних только шагов было записано свыше двухсот. Задумайтесь: двести разных звуков шагов! Сам музыкант говорит, что хотел заставить игру звучать «самым естественным и реалистичным образом» и создать у игроков ощущение от просмотра интерактивного фильма.

В Silent Hill 2 появились фирменные для сериала символы, бережно сохранявшиеся на протяжении последующих частей: озеро Толука, с которым были связаны таинственные жертвоприношения в прошлом, мертвые безликие «медсестры» и ожившие манекены, монстр по прозвищу Пирамидоголовый, воплощающий чувство вины главного героя. Убить его невозможно, и он действовал Джеймсу на нервы всю игру.

Silent Hill 2 первоначально вышел на PlayStation 2, затем его расширенная версия переехала на Xbox и PC, а после и на современные консоли с поддержкой HD-графики. Впрочем, к версиям для PS3 и Xbox 360 у игроков были серьезные претензии — туман получился недостаточно густым и обнажил недостатки уже порядком постаревшей игры.

ТРИ-ЧЕТЫРЕ

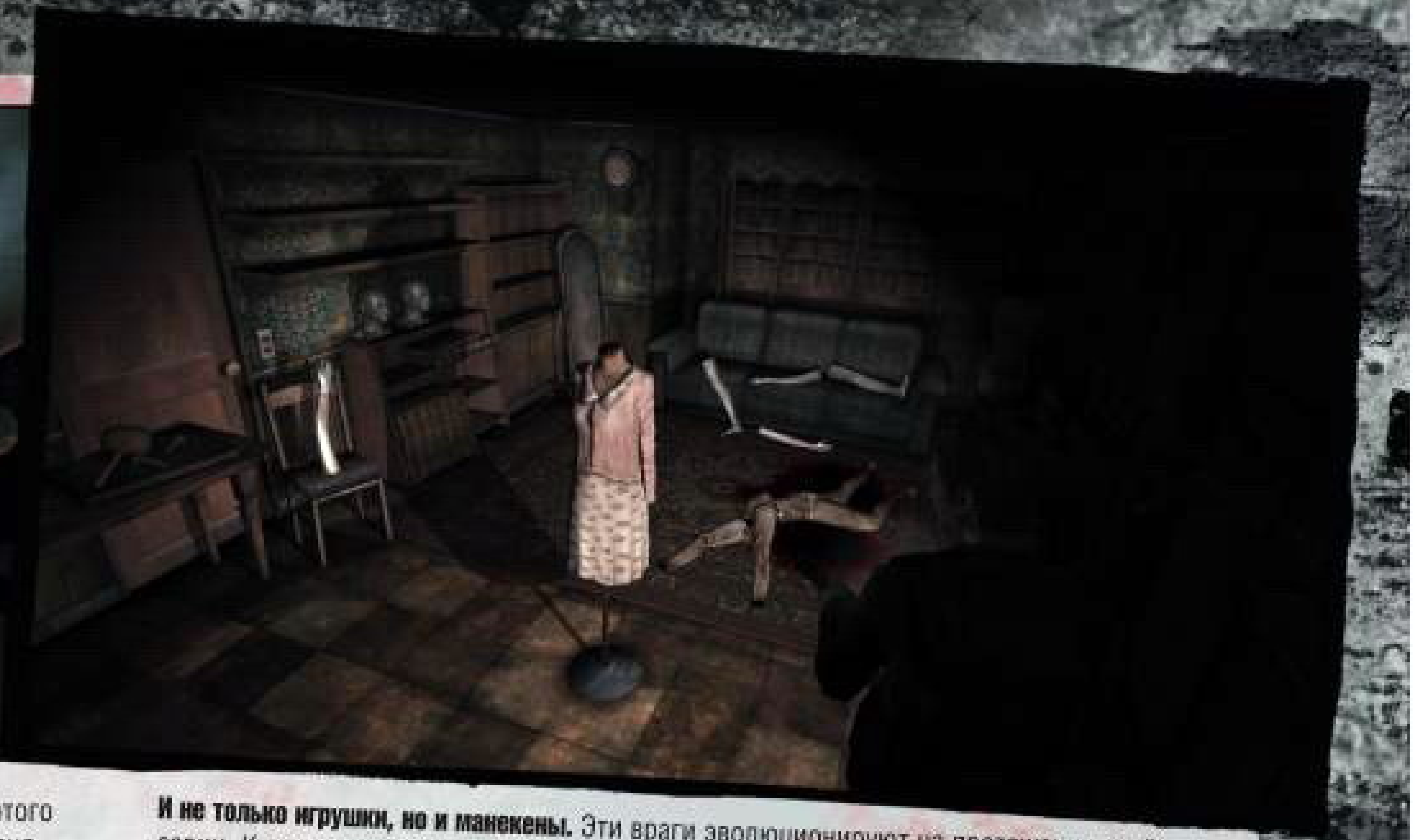
После успешных продаж нескольких изданий Silent Hill 2 в Konami решают поставить серию на конвейер — в 2002 году появляется «режиссерская» **SH 2: Director's Cut** для PS2, затем игру портируют на PC, а уже в мае 2003-го (меньше двух лет спустя!) появляется **Silent Hill 3** с первой и единственной в истории сериала женщиной-протагонистом.

Хизер оказалась связана с Гарри Мэйсоном, героем первой части, а события SH 3 разворачиваются спустя семнадцать лет после того, как Гарри развалил Орден, местный культ, желающий возродить своего демонического бога. Девушка стала новой жертвой фанатиков, и ей предстояло спуститься в подземные казематы Тихого Холма в поисках разгадки деятельности Ордена.

Боец из Хизер так себе, и игрокам пришлось помаяться, будучи в заведомо проигрышном положении по сравнению с обитателями дьявольского места. Героиня носила с собой радиоприемник, который начинал шуметь при появлении монстров. Эта маленькая находка появилась еще в самой первой части и стала обязательной фишкой почти всех игр серии.

В отличие от прошлых частей, где было пять и шесть концовок соответственно, в Silent Hill 3 разработчики ограничились тремя, причем третьей концовкой стала фирменная для Silent Hill пасхалка с НЛО, которую могли открыть лишь самые старательные. В игре не было Пирамидоголового, зато вышел на сцену другой знаковый монстр — Валтиэль, он же «приспешник Бога». В **Silent Hill: Book of Memories** для PS Vita Валтиэль даже выдавал протагонисту задания.

Вместе с SH: Shattered Memories в Тихий Холм пришли смартфоны. Использование этого гаджета варьируется в зависимости от консоли — на Wii, к примеру, активно применяется встроенный в джойстик динамик, который превращает контроллер в телефон.



И не только игрушки, но и манекены. Эти враги эволюционируют на протяжении всей серии. К примеру, в Downpour есть монстры-призраки с физической оболочкой в виде неподвижных манекенов. Увидеть этих призраков можно лишь в ультрафиолете, а убить — расправившись со спрятанным поблизости манекеном.

Главный герой Homecoming, Алекс, пытается вручить игрушечного кролика своему брату Джошу. Но тот постоянно убегает, оставляя старшего брата в растерянности. Тема игрушек часто обыгрывается здесь — они имеют свойство оживать и превращаться в монстров.

Четвертая часть SH появилась спустя год. Впервые за всю историю сериала в разработке не участвовал бессменный арт-директор серии Масахиро Ито, однако он все равно удостоился благодарности в титрах.

История Генри Таунсенда, жившего в городе Южный Эшфилд и попавшего в альтернативный «кошмарный» мир через дыру в ванной комнате, стоила и внимания, и времени. Главный враг Генри, Уолтер Салливан, был спятившим покойником, командующим духами своих жертв в извращенной параллельной реальности.

Но все же значимых изменений в **Silent Hill 4: The Room** не было, и многие журналисты отметили, что сиквел выпущен слишком поспешно. Впрочем, недовольных все-таки было меньше, чем тех, кто смирился с отсутствием радиоприемника и ограничением инвентаря.

НА СПАД

После релиза The Room в 2004-м Konami задумалась о передаче серии в руки западных разработчиков. Команда **Team Silent** была распущена по инициативе издателя, некоторые из сотрудников сохранили свои места, а кто-то, как Кэйитиро Тояма, решил перейти из Konami в **Sony** и заняться серией хорроров **Siren**. В итоге пятую часть сериала поручили британской **Climax Studios**, и у них получилась одна из самых слабых игр серии, приквел к событиям первого Silent Hill.

Silent Hill: Origins вышла в 2007 году на PSP и в 2008-м на PS2. Главным героем стал обычный дальнобойщик, поплатившийся за добрый поступок — спасение маленькой девочки из горящего здания. В результате Трэвису Грэйди суждено было узнать, кто такая Алесса, и повстречаться с доктором Кауфманном.

Шестая часть уронила планку еще ниже. **Silent Hill: Homecoming** от **Double Helix Games** считается самой лубочной игрой в серии — с невнятным сюжетом, примитивной драмой и упором на экшен-составляющую вместо традиционных головоломок. Релиз в Японии был отменен, а оценки по своей «низости» могут соревноваться разве что с оценками дьяблоидного недоразумения Silent Hill: Book of Memories.

Большие надежды возлагались на седьмую часть, которая должна была перезапустить весь канон Silent Hill. Игра оказалась ремейком, точнее, творческим переосмыслением первой части, с незначительно измененным сценарием и старыми героями — в частности, Гарри Мэйсоном и Кауфманном на главных ролях.

В **Silent Hill: Shattered Memories** впервые была задействована *адаптивная* музыка, меняющаяся в зависимости от ситуации. Почетное право создания игры во второй раз получила студия Climax, которая снабдила Гарри мобильным телефоном. Благодаря мобильнику протагонист собирал улики, использовал GPS-карту и даже фоткал призраков. Игра получила неплохие оценки и стала последним на данный момент проектом, над которым работал Акира Ямаока. В 2009 году он покинул Konami и перешел в **Grasshopper**, чтобы трудиться плечом к плечу со своим старым другом Гоити Судой.

НАШЕ ВРЕМЯ

Восьмой «канонической» частью стала **Silent Hill: Downpour** от чешской студии **Vatra Games**. Отзывы мировой прессы оказались неоднозначными, но мы поставили игре честные семь баллов. Это была хорошая в общем-то игра, только Сайлент-Хилла в ней сильно недоставало! Зато впервые за всю историю серии появилась система моральных выборов, влиявшая на концовку, и была приоткрыта новая локация — «Дьявольская яма», проклятые шахты, совмещенные с аттракционом.

Разработчики заменили Пирамидоголового куда более заурядным злодеем Бугименом, но любитель насиловать зомби-медсестер все-таки свою минуту славы получил. В секретной концовке Downpour главный герой Мерфи Пендлтон встретился с героями всех частей Silent Hill, а обладатель пирамидальной конструкции на голове даже разрезал для него праздничный тортик.

К сожалению, с атмосферой у игры были явные проблемы, а главное, авторы не смогли придерживаться заданного вначале ритма хотя бы до середины сюжетной линии. Для Downpour в частности и сериала Silent Hill в целом итог был печален — продажи «ниже ожидаемого», множество критических отзывов и отсутствие «талисмана» Ямаоки сыграли злую шутку. В сентябре 2012-го, через три месяца после релиза, студия Vatra объявила себя банкротом. И целых два года судьба серии пребывала в тумане. До сих пор.

■■■

Между прочим, у Silent Hill есть реальный прообраз — городок Централия в штате Пенсильвания. Из-за возгорания антрацита в 1962 году он был заброшен. Подземный пожар продолжается до сих пор, и Централия постепенно проваливается под землю. По открытым данным, в городе живет семь человек, хотя его убрали со всех карт, лишили почтового индекса и связи. Жители считают, что благодаря антрацитовым залежам стоимость города превышает миллиард долларов.

Вот такой странный источник вдохновения у культового города-призрака, расшатавшего нервы тысячам любителей видеоигр. ■

КУКЛЫ-УБИЙЦЫ: ПРОКЛЯТИЕ АННАБЕЛЬ

Специальный проект, приуроченный к выходу в прокат нового фильма ужасов **«Проклятие Аннабель». В кинотеатрах с 25 сентября**.

Скачай приложение **Игромания Live**

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

Запускай приложение, наводи камеру на постер фильма, и он оживет! Не имеет значения, будет ли это страница журнала или гигантская афиша кинотеатра – магия произойдет в любом случае!

Участвуй в конкурсе. С помощью **Игромания Live** создай зловещий коллаж с маской Аннабель и загрузи его на специальную страницу igromania.ru/konkurs/annabelle/ Не забудь поделиться своим творчеством с друзьями и указать хэштег #Annabelle или #Аннабель. Самые креативные работы будут отобраны редакцией, а их авторов ждут крутые призы.

Подробнее о конкурсе читай на странице igromania.ru/konkurs/annabelle/

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
BITCOMPOSER
РАЗРАБОТЧИК
GAMES FARM
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

Shadows: Heretic Kingdoms

ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2014 ГОДА

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

ДЕМОН ПОД ПРИКРЫТИЕМ

В Словакии живут удивительные люди. Во всяком случае, некоторые из них. Им уже дважды, с разницей в десять лет, удалось придумать новые трюки для очень консервативного жанра экшен-RPG.

Сперва эти люди в составе студии **3D People** выпустили **Kult: Heretic Kingdoms**. Игра только с виду смахивала на очередной клон **Diablo**. Внутри там были такие совсем не «дьябловые» вещи, как нелинейные квесты и ветвистые диалоги. Ролевая система же строилась на использовании разных стихий и выявлении в предметах скрытых «талантов». Но самое главное — там можно было в любой момент перенестись в параллельный мир и собрать особую энергию, помогающую в прокачке главной героини.

И вот десять лет спустя те же словаки, только уже под вывеской **Games Farm**, делают продолжение, где идею с переключением между двумя реальностями обыграют куда разнообразнее. Мы познакомились с ранней версией **Shadows: Heretic Kingdoms**, пообщались с разработчиками и спешим поделиться впечатлениями с вами.

Свежие души на завтрак

В первой части путешествия в параллельный мир Dreamworld и обратно играли скорее вспомогательную роль. В Shadows: Heretic Kingdoms они основа всего и вся, в том числе и самой истории.

Тишь да благодать, воцарившиеся после событий Kult, продлились недолго, и новая напасть явилась как раз из Dream-world. Его обитатели, демоны всех мастей, научились поглощать души тех, кто осмелится заглянуть к ним на огонек, после чего принимать их облик и в свою очередь отправляться в гости к людям.

Но если вы решили, что нам предстоит играть за смельчака, который войдет в Dreamworld и всем там покажет, вы круто ошибаетесь. Главным героем будет как раз один из пожирателей душ. Его так и зовут — Devourer, и всю игру он поглощает души все новых персонажей.

Заявился он не просто так, а по небескорыстному приглашению могущественного мага. Тот пытается «гостя» контролировать, явно в своих шкурных интересах. Чего ему надо, сумеет ли Devourer вырваться из-под его «опеки» и чем все это кончится — и есть основная интрига.

Начинается же все с того, что маг предлагает демону закусить душой одного из трех великих и уже мертвых героев. Это может быть варвар Калиб, охотник Джаскер или волшебница Эвия (правда, в ранней версии она недоступна). Так мы выбираем класс первого персонажа в своей партии. Но партия в данном случае не классическая — единовременно на экране всегда один персонаж.

Однако это не значит, что всю игру вы будете либо разить врагов из лука, либо поджаривать их магией, либо крошить черепа в ближнем бою. За первые две главы, доступные в ранней версии Shadows: Heretic Kingdoms, наш демон сожрал еще троих, в том числе гоблина-лучника и какого-то железного голема. Никто не запрещает вам

В своем логове демон может в любой момент перетасовать партию.

Через порталы в мире теней можно быстро перемещаться между доступными локациями.

У многих ваших героев список доступных умений зависит от оружия.

в любой момент переключиться на одного из них.

Един в десяти лицах

На жонглировании героями и их умениями и строится тактика сражений. Допустим, вашего Джаскера, ловко сыпавшего стрелами, все-таки окружили. Не вопрос, перевоплощаемся в голема, который начинает выколачивать из врагов дурь своими огромными кулачищами. Однако голем — тварь медлительная, поэтому позже лучше снова переключиться на Джаскера или на гоблина, который умеет швыряться бомбами.

За всю игру мы можем поглотить аж десять персонажей со своими неповторимыми особенностями, навыками и экипировкой. Сами понимаете, комбинаций вырисовывается множество, даже с учетом того, что в активном доступе могут быть только четверо, включая самого демона. Это только увеличивает тактическую глубину игры. Кроме того, опыт тут получают не все скопом, а именно тот, кто убил врага. Придется еще и думать, кого качать в первую очередь.

И думать хорошенько — ведь выживать в Shadows: Heretic Kingdoms ничуть не легче, чем в первой части, считавшейся хардкорной даже по меркам 2004 года. Прорваться с боем через строй врагов одним героем почти невозможно. Рано или поздно либо здоровье кончится, либо ситуация потребует навыков других героев.

Главное — не потерять самого демона. Если он погибнет, это конец. А вот если полягут все прочие персонажи, а Devourer останется в живых, то вы сможете уйти в мир тени, там добраться до портала и перенестись в свое логово. В этом случае здоровье всех ваших героев восстановится автоматически.

Что важно, на этот раз авторы добились такой хардкорности, не усложняя ролевую систему почем зря. Теперь у каждого героя есть две-три ветки активных и пассивных умений, которые мы по своему желанию прокачиваем с получением новых уровней. То есть акцент в игре сместился на сражения и тактику.

Демоны тоже решают

Впрочем, Shadows: Heretic Kingdoms, как и Kult, драками не ограничивается. По ходу дела мы побродим не только по разного рода катакомбам и прочим лесам-полям, но и по всяким поселениям, где можно пообщаться с народом и помочь страждущим. Причем требуется от нас не только стандартное «сбегай-подай-убей».

Уже в первой главе мы провели самое настоящее расследование и обличили нечистого на руку торговца. А в другой раз встретили пьяненького молодца, который предложил нам сбросить в воду бочку с телом его жены. Если переключиться на демона, можно пообщаться в мире теней с призраком несчастной супруги и узнать, за что ее так. После этого появится выбор — выполнить просьбу и получить неплохую награду или сдать убийцу страже.

А в самом начале второй главы мы в ходе длинного диалога решаем, как вылезать из западни. Можно показать осадившим город варварам путь через подземные тоннели, в этом случае вас отпустят с миром. А можно по-партизански промолчать и прорываться к выходу силой.

В мире теней встречаются призраки, выдающие свои задания.

В ранней версии все эти решения принимает ваш стартовый персонаж, Джаскер или Калиб. Но он не пустоголовая марионетка в руках демона. Нет, у каждого героя свой характер, и на каждого из них по-разному реагируют встречные-поперечные. Более того, поглощенные души время от времени общаются и даже спорят с «хозяином».

Авторы обещают, что потом мы сможем переключаться между всеми доступными персонажами. Это позволит получать разные квесты и по-разному их решать. Появится даже некая система личной репутации для каждого члена вашей своеобразной партии.

Еще одна часть игрового процесса, не связанная напрямую с драками, — решение головоломок. Тут тоже все завязано на два мира. Предположим, ваш Калиб стоит перед хитрой ловушкой и ему нужно пройти по плитам так, чтобы не превратиться в барбекю. Переключитесь на демона, и в мире теней вы увидите, на какие плиты наступать. А если ваш персонаж не может перебраться через пропасть, Devourer в параллельной реальности легко пройдет по призрачному мосту. Да и некоторые квестовые предметы можно увидеть и забрать только в обличье демона.

■■■

В ранней версии Shadows: Heretic Kingdoms еще не все допилили. Например, нельзя быстро менять оружие, что существенно усложняет сражения, мало интересной экипировки, зато с лихвой хватает багов.

Но уже сейчас заметен большой потенциал игры: новая экшен-RPG сочетает традиционные радости Diablo с системой переключения между мирами и персонажами, и это здорово разнообразит тактику. Надеемся, что разработчики доведут задуманное до ума и в конце этого года хорошенько встряхнут весь жанр. ■

Будем ждать?

Продолжение хардкорной экшен-RPG десятилетней давности — с демоном-шизофреником и его многочисленными «субличностями» в главной роли. Многообещающе!

Процент готовности: 70%

ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2015 ГОДА

MOTHER RUSSIA BLEEDS

ЖАНР
BEAT'EM UP
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
THE CARTEL
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
MOTHERRUSSIABLEEDS.COM

ЗДЕСЬ РУССКИЙ ДУХ, ЗДЕСЬ РУСЬЮ ПАХНЕТ

РОДИОН ИЛЬИН

«Последние пятнадцать лет я буквально бредил Россией», — признался нам Фредерик Куаспо, геймдизайнер и руководитель маленькой студии The Cartel, которая находится в самом сердце Европы, неподалеку от Эйфелевой башни. При этом Фред Дерф (почему-то он предпочитает, чтобы к нему обращались именно так) и трое его единомышленников вот уже год работают над игрой о далекой, немытой и криминальной России эпохи перестройки. Не стоит удивляться. Так уж повелось, что французы издревле отличаются повышенным интересом к нашей стране и всему русскому...

Я РУССКИЙ БЫ ВЫУЧИЛ ТОЛЬКО ЗА ТО, ЧТО ИМ РАЗГОВАРИВАЛ ЛЕНИН

В эпоху лихих девяностых Фреду Дерфу довелось побывать в подмосковной Кашире по студенческому обмену. Впечатлений юный европеец тогда набрался с лихвой. Он рассказывает, что его приютила очень бедная семья, жившая в условиях чудовищной антисанитарии: так, одной из инструкций по выживанию в их квартире стал запрет на питье воды из-под крана во избежание дифтерии. Однокурснику Фреда повезло много больше — его поселили в шикарных апартаментах местного воротилы. Словом, будущий разработчик на собственной шкуре прочувствовал, что такое социальное неравенство, и — парадокс — еще больше проникся Россией.

«После этой поездки я создал с университетскими друзьями деткор-группу Tetchiot Krov, — продолжает трогательный рассказ Дерф. — Все в группе взяли себе русские псевдонимы. Меня, например, звали Сергеем. Мы говорили по-французски с нарочито русским акцентом и время от времени баловались коктейлем «Красный Октябрь».

Уже позднее Фредерик признался, что группу все же пришлось переименовать. То, что музыканты воспринимали в значении «кровавый дождь», у какого-то русского эмигранта вызвало неаппетитные ассоциации с естественным женским циклом, и он не замедлил сообщить об этом парням. Они тогда жутко расстроились.

После услышанных жизненных историй все более или менее становится на свои места. И пиксельный beat'em up про российских бандюков с претенциозным названием **«Матушка Россия истекает кровью»** перестает казаться из ряда вон выходящим.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ВОСЬМИДЕСЯТЫЕ

«Наша цель — не вызов обществу. Но мы создаем впечатляющую атмосферу мрака, порока и загнивания», — радостно заявляют авторы. Чтобы хоть немного дистанцироваться от реальности и никого не обидеть, разработчики придумали альтернативные перестроечные восьмидесятые с колоритом криминальных девяностых. Сюжет неоднократно переписывался, но неизменным в нем оставалось одно — Союз все-таки обречен. На улицах заправляют головорезы, формируются «подпольные сообщества», которые постоянно что-то делят (термина «бригады» французы попросту не слышали). На вопрос, увидим ли мы альтернативного Горбачева, авторы вместо ответа хитро улыбаются и уводят разговор в сторону.

Фредерик Куаспо, он же Фред Дерф, он же Серега, он же глава студии The Cartel. Многогранная личность. А еще месье немного говорит по-русски. В смысле, по-настоящему говорит, а не «с акцентом».

Играем мы за одного из членов преступной группировки. На сегодняшний день у разработчиков сложились три образа: бескомпромиссный боксер Сергей, крутой здоровяк Иван, с множеством шрамов по всему телу — следов старых уличных разборок, и Наташа-сорвиголова. Будет и кто-то четвертый — авторы листают буклеты с русскими именами. Пока персонажи различаются только внешне, хотя разработчики все-таки планируют наделить каждого собственными навыками.

Бойцы группировки «решают» вопросы с конкурентами мафиозных боссов ради денег и мести. Но главное — ради дозы. Все они как один наркоманы, сидящие на

Мода на пиксельную ретростилистику не угасает. Но здесь она как никогда «в кассу». А в качестве технологической основы использован моторчик Unity.

Обратите внимание на вывеску над гардеробом — почему-то он называется «Одевание». Кстати, экспрессивный молодой человек, который добивает охранника огнетушителем, тоже заслуживает внимания.

«некро». Дерф придумал этот игровой наркотик, посмотрев на YouTube программу о российских наркоманах, колющих себе «крокодил». Впечатлительный француз лихо обыграл в своем проекте тему запрещенных веществ. Колоться или не колоться — вот в чем главный вопрос! Перед нами постоянно будет стоять моральный выбор. С одной стороны, инъекция делает героя сильнее и временно улучшает самочувствие, с другой — ощущение полета обманчиво и, как в реальной жизни, может обернуться передозировкой. Будьте готовы к появлению чертиков с рогами и расфокусировке зрения.

Чтобы еще сильнее подсадить персонажей на «некро», разработчики думают превратить его в аналог бустеров в каком-нибудь **Mario Kart 8**. Разные гремучие смеси будут наделять наркоманов разными суперспособностями (реальных примеров Дерф, увы, не приводит). А если играть в кооперативе на четверых, товарищеский укол в мягкие ткани нужен для возрождения. Чтобы пополнить запас шприцов, придется обыскивать убитых бандитов. Главное, чтобы авторы не додумались наладить торговлю виртуальной наркотой во встроенном магазине, в стиле условно-бесплатных игр! Многие могут не оценить полет фантазии.

Под кайфом Сергей опасен вдвойне. Головы с плеч вражеских обрыганов летят одна за другой.

ЭТО РАЗБОРКА. ПИТЕРСКАЯ

Расправиться с качкообразной братвой будет непросто. Mother Russia Bleeds выступает в классическом жанре «набей всем морду» и выкручивает уровень жестокости до упора. Разработчики признаются в любви к **Streets of Rage** и **Final Fight**, поэтому никаких автоматических комбинаций и рафинированной ролевой прокачки не ждите. Важен исключительно собственный навык выбивания чечетки на клавиатуре. Нам обещают геймплей даже более динамичный и кровавый, чем в старых играх — иконах жанра beat'em up. Единственное послабление — возможность изменять силу удара. «Играя в MRB, вы должны чувствовать, что деретесь», — поясняет Дерф.

Порой достаточно лишь раз приложить битой негодяя по голове, а можно и отдубасить его так, что мама не горюй, — и все благодаря личной сноровке. Только важно следить, чтобы монтировка или бутылка (огнестрельное оружие не планируется) не треснули в руках в самый ответственный момент. Пырнуть врага «розочкой» тоже дозволено, но лучше использовать разрушаемое окружение. Можно сломать несчастному спину о забор или, в лучших традициях мафии, покалечить о барную стойку ночного клуба.

В СССР СЕКСА НЕТ?

Да не простого, где мальчики знакомятся с девочками, — это было бы слишком предсказуемо. Иной раз складывается ощущение, что французы наплевали на все табу в современных видеоиграх. Если уж пошли вразнос, то нужно идти до конца, решили они и отправили своих героев добывать недельную дозу наркотиков в подпольный БДСМ-клуб для транссексуалов. Дерф надеется доказать всему миру, что в Советском Союзе не только краем уха про секс слышали, но и отчаянно его практиковали: «Мы решили показать чуток клубнички. Но не слишком много, а то это будет уже смешно».

Какие еще знаковые места эпохи перестройки нам доведется посетить, пока секрет. Авторы не раскрывают даже название города, где происходит кровавая мясорубка. Доведется ли нам надавать кому-нибудь тумаков прямо на Красной площади или утопить в Неве — не ясно. Но, скорее всего, нас ждет попурри из архитектурных клише о России. А также множество заборов, гаражей, подворотен, покосившихся избушек и промышленных зон.

■ ■ ■

«А еще нам очень нравится творчество вашего рэпера Сережи Местного, хоть мы и не понимаем, о чем он читает», — сознается дизайнер игры. Хотя и без этого у The Cartel вырисовывается запредельная клюква на радость российским чиновникам. Разработчики даже опасаются, что их игру у нас возьмут и запретят.

Впрочем, до релиза еще очень далеко, а деньги на дальнейшую разработку крохотной команде энтузиастов брать неоткуда. В скором времени команда планирует выйти на Kickstarter. Посмотрим, что из этого получится. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кровавый beat'em up старой закалки про советскую братву — с уличным гоп-стопом, наркотиками и проституцией. Невозможно не ждать! Главное, чтобы об игре не услышали отечественные законотворцы, им чувство юмора может и отказать в данном случае.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **40%**

Жанр Экшен
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Sofia
Мультиплеер Отсутствует
Платформа Xbox 360, PS3
Сайт игры assassinscreed.ubi.com
Дата выхода 11 ноября 2014 года

Павел Бажин

Повторение — мать ученья

Еще ранней весной пошли слухи, что в этом году нас ждут сразу две новые **Assassin's Creed**. Поначалу это казалось бредом, ведь даже конвейерный **Call of Duty** выходит не чаще раза в год, давая малость отдохнуть от себя. Однако в мае **Ubisoft** слух подтвердила, а на gamescom 2014 представила **Assassin's Creed: Rogue** — проект для старого поколения консолей, который продолжит морскую тему и объединит сюжетные линии **Assassin's Creed 3** и **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Пугающая щедрость со стороны французского издательства!

Черный флаг на горизонте!

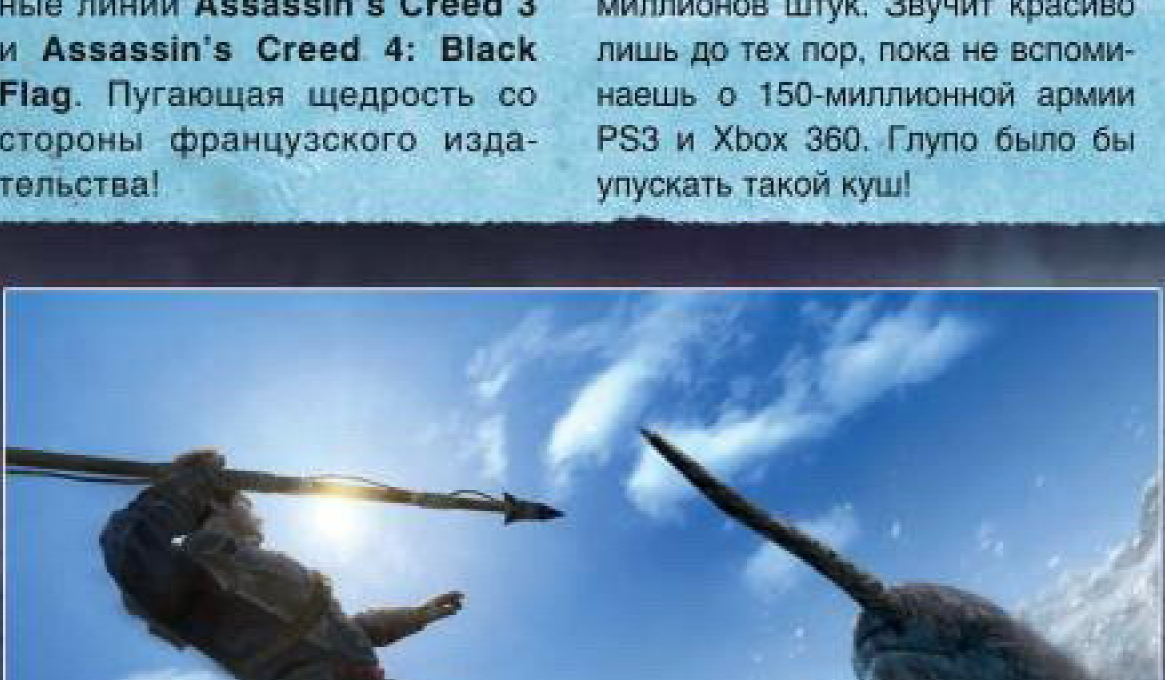
Разработка Assassin's Creed: Rogue началась задолго до релиза четвертой части, и, судя по всему, мотивы были самыми меркантильными. Новое поколение консолей — это прекрасно и перспективно, для него готовится во многом переосмысленный **Assassin's Creed: Unity**. Проблема в том, что к выходу Unity общее количество проданных PS4 и Xbox One составит в лучшем случае двадцать миллионов штук. Звучит красиво лишь до тех пор, пока не вспоминаешь о 150-миллионной армии PS3 и Xbox 360. Глупо было бы упускать такой куш!

Поэтому Ubisoft необходимо было предложить владельцам старых консолей их собственный **Assassin's Creed**, привычный и до боли знакомый. Без шокирующих инноваций и с полюбившимся за долгие годы подходом к ассасинству. И вот, пока ключевые кадры изобретали Unity, в болгарском офисе Ubisoft пошли по пути наименьшего сопротивления и на полную катушку использовали наработки из прошлых частей. Особенно последней, четвертой.

«Есть хардкорные фанаты Assassin's Creed, которые рады будут поиграть в обе игры, немало и таких, кто еще не решился потратиться на новые консоли. И те и другие очень нам благодарны», — похвалился как-то продюсер Ubisoft Карл фон дер Луэ.

Ваше лицо кажется мне знакомым...

Действие игры развернется аккурат между событиями Black Flag и AC 3, во времена Семилетней войны. Тот военный конфликт XVIII века многие склонны считать настоящей первой мировой войной. На множестве фронтов во всех частях света, от Канады до Филиппин, десятки государств пытались поделить спорные новые земли. Главный герой, ирландец по имени Шей Патрик Кормак, отправляется из



В Rogue нельзя развлечься дайвингом, зато китов насадить на гарпун или поохотиться на зверье в лесах — запросто.

Чудо-судно «Морриган» объединило в себе черты водного мотоцикла и атомного ледокола. От первого — маневренность, от второго — способность колоть носом арктические льды.

Когда корабль берут на абордаж, не важно, какие у него пушки и тараны, — все решает то, у кого рука сильнее и клинок крепче.

Rogue обещают сделать самой мрачной и жестокой игрой в серии. Посмотрим, посмотрим…

Европы в Северную Америку и оказывается в самой гуще событий. Британцы и французы как раз решали, кому будет принадлежать Канада.

Кстати, французы тогда проиграли, причем не только в Северной Америке, но и на всех остальных фронтах, перестали быть колониальной державой и погрузились в глубокий кризис. Именно он стал одной из причин Великой французской революции, о которой рассказывает Assassin's Creed: Unity.

Наш ирландец, как ни странно, выступит на стороне заклятых соседей — британцев. Если вы играли в третью часть и привыкли считать их негодяями, придется отвыкать. Тут они воюют за все хорошее против всего плохого, да и в целом отличные ребята.

С братством ассасинов и орденом тамплиеров тоже интересно: сначала Кормак будет выполнять поручения первых, но очень скоро по неназванным причинам перебежит к конкурентам. «Идея сделать главным персонажем тамплиера появилась еще во времена самой первой части Assassin's Creed», — признается продюсер игры.

На своем пути герой встретит уже знакомого нам Хейтема Кенуэя и повлияет на его будущее решение вступить в ряды ордена тамплиеров. Напомним, малолетний Хейтем встречался нам в Black Flag, а в AC 3 он был одним из играбельных персонажей. Говорят, в Rogue мы столкнемся и с другими знакомыми героями.

Это еще не все параллели. Мы снова окажемся в Нью-Йорке, только на пару десятков лет раньше событий третьей части: разрушительного пожара ньюйоркцы еще не видели, и город целехонек. А поскольку воевать мы будем не за ассасинов, а против них, придется заниматься неблагодарной и очень опасной работой — тыкать палкой в улья. Уничтожать многочисленные городские убежища братства.

Вообще, авторы обещают поработать над сюжетом и выдать «самую мрачную часть серии». Храмовники не так щепетильны, как ассасины, и герой будет без зазрения совести протыкать шпагой очередного гражданского. Одним крестьянином больше, одним меньше — кто их вообще считает? При случае можно и ядовитый газ пустить, чтобы обезлюдело целое поселение. Как водится, бьем всех, на небе разберут, где свои, а где чужие. Тем более что понятия «свои» и «чужие» по ходу сюжета будут несколько раз меняться. И очень круто.

Вы меня с кем-то спутали!

Главным нововведением Assassin's Creed: Rogue станет сам герой, выучивший новые трюки. Один из них Кормак явно подсмотрел у персидского принца — теперь можно вскарабкаться наверх, прыгая между двумя близко стоящими стенами.

Еще разработчики обновили арсенал, наградив сурового ирландца пневматической винтовкой, ассортиментом гранат и даже гранатометом. Взорвать им, правда, ничего не удастся, а вот дыму напустить — сколько угодно. Воображение сразу же рисует тихое проникновение под прикрытием белой пелены в тыл врага, но на практике все более прозаично: стелс тут все такой же казуальный. За новой механикой, опять же, добро пожаловать в Unity.

Никуда не денутся и морские эпизоды. Залитые солнцем воды Карибского бассейна сменят промозглые просторы севера Атлантического океана, где уже не искупаешься. Нулевая температура моря убивает чуть медленнее, чем выстрел в голову из мушкета, но тоже наверняка. Чтобы не разделить судьбу «Титаника», придется зорко следить за айсбергами, маневрировать между глыбами льда или крушить их залпами из палубных пушек.

Новая шхуна «Морриган» обеспечена тяжелыми мортирами, носовыми орудиями, а также скорострельной бортовой пушкой. Но самое веселое — устройство для поджигания разлитого на воде мазута. Пылающий длинный след за кораблем выглядит устрашающе и величественно, особенно в ночи.

Морские битвы ускорились и стали более динамичными, чему способствует и немного поумневший ИИ. Если затянуть сражение и потерять половину экипажа, вы рискуете стать легкой добычей для вражеского десанта, — враги наверняка попытаются взять ваш корабль на абордаж.

Но несмотря на это, трудно отделаться от ощущения, что играешь не в самостоятельную игру, а в какое-нибудь расширенное дополнение к **Black Flag**. Особенно во время морских стычек.

Старые виды на новый лад

Переход от островных пейзажей к ледяным скалам, пожалуй, главное отличие в декорациях. Технологии остались прежними, хотя разработчики бьют себя кулаком в грудь и уверяют, что движку сделали подтяжки во всех местах, выжав все возможное.

Это позволило смоделировать огромные пространства для исследования. Одни только просторы Речной долины (побережье Северной Америки в более или менее теплых широтах) по размеру не уступают всей карте Black Flag! Может показаться, что это далеко не главная победа разработчиков, и все же на старых консолях с их ограниченной оперативной памятью провернуть подобный трюк непросто.

«Чтобы сделать это, нам пришлось взять две существующие схемы геймплея и сильно их переработать. Мы взяли охоту в дикой местности из AC 3, сложность которой задействовала мощность консолей на полную, и морские сражения из Black Flag, которые тоже не оставляли свободных ресурсов. И совместили обе системы в одной локации. Пришлось потрудиться, высвобождая кучу дополнительной памяти под это дело. Так что в техническом плане изменения довольно существенные», — говорит продюсер игры Иван Балабанов.

К сожалению, игра не только приобрела, но и потеряла коечто. Столько лет издатель приучал консольных игроков к сетевым сражениям, а тут на это махнули рукой! Все спецы по онлайну от Ubisoft осваивают приставки нового поколения, поэтому в Rogue мультиплеера не ждите.

■■■

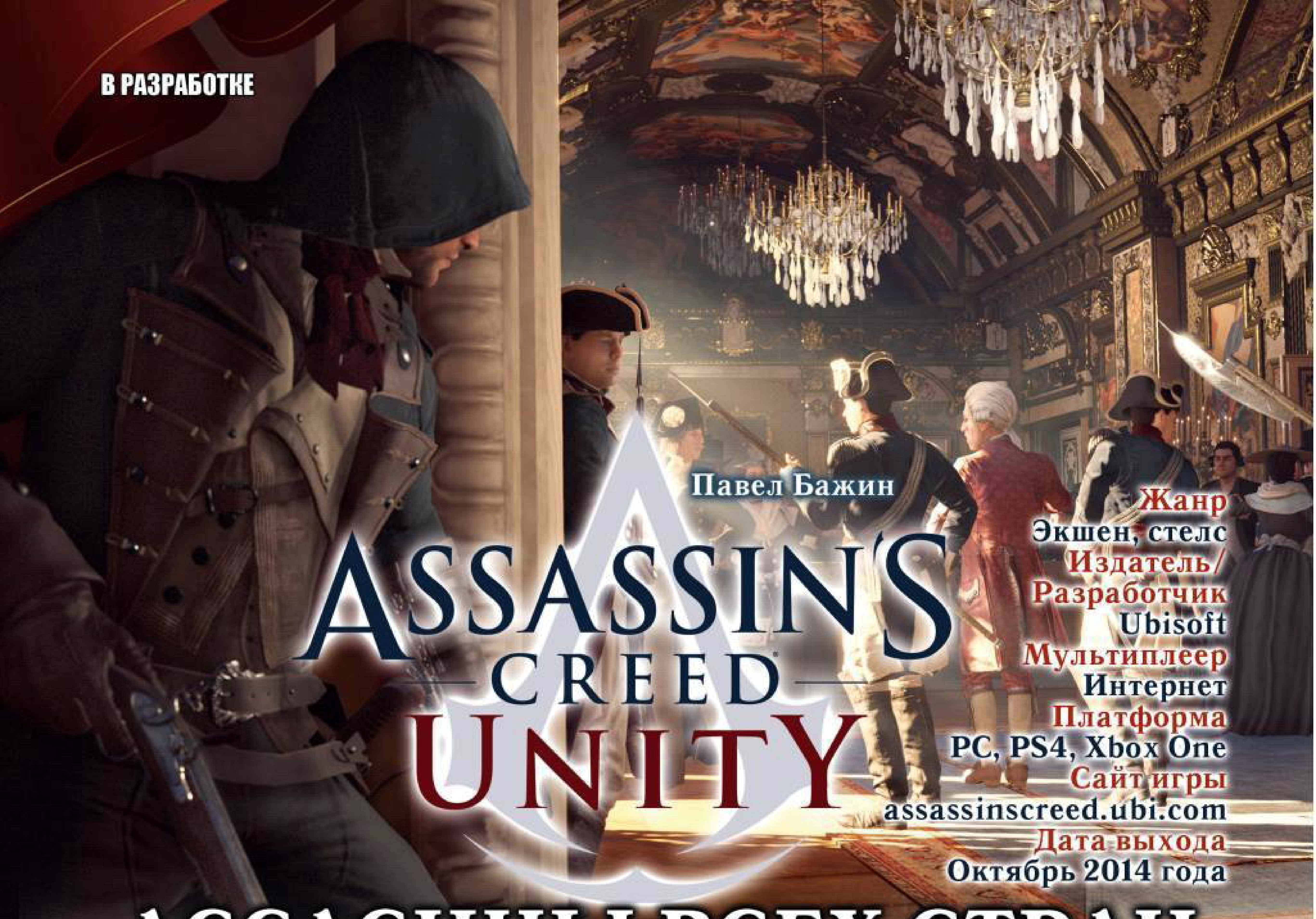
По всем формальным признакам выходит, что игра насквозь вторичная. С критическим минимумом нововведений, призванная угодить фанатам Black Flag и пополнить копилку французов за счет владельцев уставших приставок.

Однако один немаловажный нюанс все переворачивает с ног на голову. Мы изучили отзывы игроков на мировых профильных ресурсах, и вот какая штука получается: многие поклонники сериала настроены в отношении Rogue чуть ли не более оптимистично, чем в отношении пересобранной Unity. Ведь от темной лошадки никогда не знаешь, чего ждать, а в случае с Assassin's Creed: Rogue все просто и понятно: родное, знакомое, да еще и с прибытком.

Будем ждать?

Консервативный Assassin's Creed: Rogue выступает в качестве страховочной сетки для обновленного Assassin's Creed: Unity. Разработчики сознательно отказались от экспериментов и решили дать игрокам все, что им нравилось прежде.

Процент готовности: 95%



Павел Бажин

Assassin's Creed Unity

Жанр
Экшен, стелс
Издатель/ Разработчик
Ubisoft
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, PS4, Xbox One
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com
Дата выхода
Октябрь 2014 года

АССАСИНЫ ВСЕХ СТРАН, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!

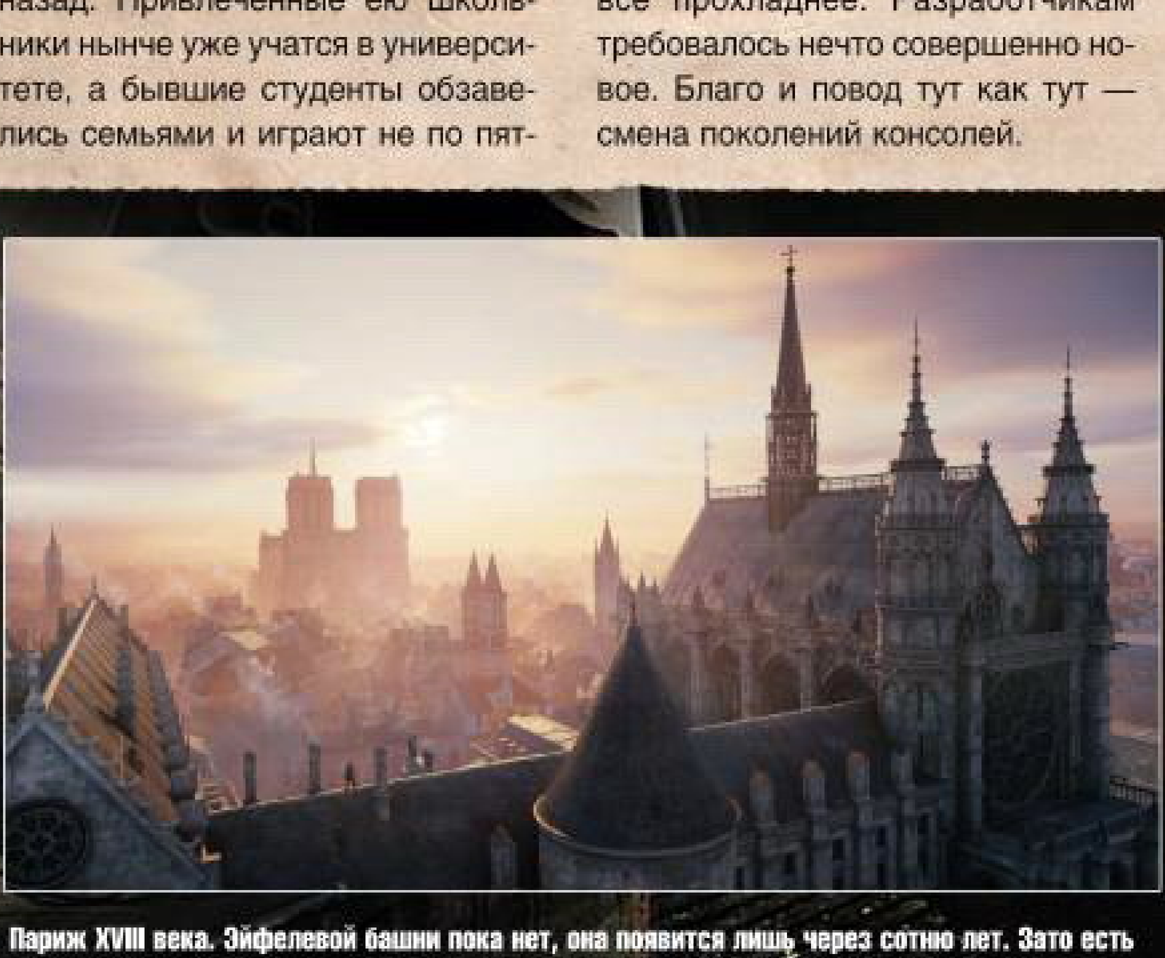
Каждый издатель мечтает заполучить или придумать хитовую серию, которая будет ежегодно расходиться тиражом в десяток миллионов копий. Только удержаться на достигнутом не так-то просто. Самое важное для серии — умение расти вместе с игроком. Первая часть **Assassin's Creed** вышла семь лет назад. Привлеченные ею школьники нынче уже учатся в университете, а бывшие студенты обзавелись семьями и играют не по пятнадцать часов в сутки, а всего три. В месяц. Одним подавай стильный экшен, другим — хардкорный и вдумчивый геймплей, третьим же просто нужно расслабиться в промежутке между делами.

Ubisoft прежде неплохо справлялась, но игроки все равно уже подустали от серии, да и пресса с каждым разом отзывалась о ней все прохладнее. Разработчикам требовалось нечто совершенно новое. Благо и повод тут как тут — смена поколений консолей.

Ubisoft собрала лучшую команду и поставила сверхзадачу: смастерить Assassin's Creed *нового поколения*. Чтобы понравилось всем — новичкам и ветеранам, казуалам и хардкорщикам. Чтобы игра вышла инновационная и в то же время верная традициям серии. Чтобы гарантированно получила высокие оценки в прессе и отлично продалась. А еще чтобы ходила по воде и исцеляла наложением рук. Думаете, невозможно и разработчики не справились? Давайте разбираться.

И нашим, и вашим

Новый принцип построения геймплея в **Assassin's Creed: Unity** авторы назвали «черным ящиком». Получив задание, игрок никогда не будет знать, что его ждет впереди. Обозначена лишь цель, но как именно ее достичь — придется соображать самостоятельно. Разработчики могут подкинуть несколько намеков на возможные варианты, но не более. Серия всегда предоставляла в наше распоряжение



Париж XVIII века. Эйфелевой башни пока нет, она появится лишь через сотню лет. Зато есть собор Парижской Богоматери. На создание правдоподобной модели ушел целый год.

Раньше игроки могли карабкаться вверх, а вот спускаться было проблематично. Теперь же можно лазить куда угодно — прыгать в повозки с сеном придется куда реже.

Разработчики уверяют, что сильно доработали сражения против группы противников и они больше не походят на клоунаду.

Как и прежде, можно будет свалиться на жертву откуда-нибудь с верхотуры.

неплохую песочницу, однако Unity станет самой свободной, самой «песочной», если хотите.

Это делает геймплей более глубоким и свободным, что понравится опытным игрокам, любящим трудности. И в то же время упростит игру, поскольку теперь не надо лихорадочно искать тот единственно верный путь к решению проблемы, придуманный геймдизайнером. Путей к победе не один и не два, а десятки. Некоторые очевидны, но слишком прямолинейны. Другие изящны, но требуют тщательной подготовки.

Разработчики показали, как можно по-разному устранить некую цель, окопавшуюся в соборе Парижской Богоматери. Есть десяток способов проникнуть в Нотр-Дам, и каждый из них, в свою очередь, порождает множество вариантов развития событий.

Можно вломиться через парадный вход и всех перестрелять, после чего улизнуть через витражное окно. А можно шпионить за объектом, подслушивая и подглядывая в замочные скважины и выжидая удобный момент для атаки. В результате труп жертвы через пару дней обнаружат в исповедальне.

Провалить задание теперь почти невозможно. Нужно подслушать важный разговор, но вы ненароком спугнули собеседников, так ничего и не узнав? Ничего страшного, просто отсекаете себе один из вариантов выполнения будущего задания. Пытались проследить за кем-то, но потеряли в толпе? Ищите дальше, собирайте сведения. Покушались на убийство прямо на улице, но охрана вмешалась? Что ж, повезет в следующий раз — хотя к тому времени жертва успеет удвоить охрану. Решили прокрасться в дом, но хозяева застукали? К черту стелс, да здравствуют шпаги, пистолеты и дымовые шашки. Тем более что боевую систему улучшили и она теперь куда меньше напоминает «танец с саблями», когда враги любезно натыкались на ваш клинок строго в порядке очереди.

В итоге Assassin's Creed: Unity парадоксальным образом походит не столько на своих предшественниц, сколько на серию **Hitman**. Возможно, чего-то подобного игроки ждали от **Hitman: Absolution** — никаких линейных скриптовых заданий, десятки способов для решения поставленной задачи, от самых простых до бесконечно изощренных.

Кроме того, разработчики значительно усилили NPC, побуждая игроков к бесшумному прохождению. От этого сражения стали куда интереснее, а стелс изящнее. И дело не только в десятках вариантов прохождения, есть и чисто технические улучшения.

Прежде всего — новая анимация. Если раньше прячущийся ассасин действовал с грацией слона в посудной лавке, то теперь все чинно и благородно: при переходе в скрытный режим герой действительно старается не привлекать внимания и самостоятельно прячется за предметами интерьера.

Улучшилось и управление. Есть возможность развивать стелс-способности, а специальный индикатор показывает место, где вас заметили в последний раз. В результате стелс перешел из числа недостатков серии в список ключевых достоинств новой игры.

Шекспировские страсти

Стремление издательства сделать игру интересной для всех и каждого прослеживается и в сюжете. Игра про суровых убийц скрывает в себе романтическую историю несчастной любви. Юноша Арно Дориан, он же главный герой, по уши втрескался в аристократку Элизу, которая, по иронии судьбы, принадлежит к ордену тамплиеров. Похоже, нас ждут страсти в духе «Ромео и Джульетты», с той лишь разницей, что влюбленные не намерены сводить счеты с жизнью, скорее сами всех поубивают.

Разработчики признаются, что в лице Элизы они хотели создать сильную героиню, достойную занять центральное место в повествовании. Результат обещает быть интересным: молодая тамплиерка не только умна, красива и целеустремленна, но еще отлично владеет мечом и глубоко предана ордену.

И все же рулить ходом событий будет прежде всего игрок. Нам доведется написать историю Арно, который пройдет путь от ученика до главного мастера братства ассасинов. И все это на фоне Великой французской революции!

Поклонники серии ждали ее очень давно — благо никто не сомневался, что Ubisoft рано или поздно возьмется за учебники французской истории. Сеттинг вырисовывается богатым на контрасты: блистательные дворцы, дамы и господа в роскошных костюмах, пышные балы... а по соседству льется кровь простого люда, озверевшие люмпены строят баррикады и устраивают погромы. Королевская армия силой пытается разогнать людей по домам, но казни и расправы только провоцируют толпу. Да, именно в таких условиях зарождалась современная демократия...

Технологическая революция отменяется

Кроме всего прочего, от игры нового поколения обычно ждут прорыва в области технологий и графики. Тем удивительнее, что большую часть усилий в Ubisoft все-таки потратили на улучшение геймплея. Поэтому не ждите картинки уровня пререндеренных роликов с игровых выставок. Тем не менее, если сравнивать с прошлым поколением, разница колоссальная. Разработчики поработали с освещением, текстуры заметно улучшились, а с удачно выбранной крыши виден весь город. Хотя иного PC-игрока подобным вряд ли удивишь.

Зато скопления людей в Assassin's Creed: Unity достигают тридцати тысяч человек. И пусть восемь лет назад в **Hitman: Blood Money** мы продирались через четырехтысячную толпу, здесь обращает на себя внимание живость происходящего. Кто-то спорит, кто-то дерется, влюбленные трепетно держатся за руки... Здесь сотни разных моделей в разной одежде и с разными лицами. Разработчики уверяют, что почти каждый NPC обладает собственным интеллектом. Верится с трудом, но было бы здорово.

А начнись стрельба — и толпа с воплями рассеется по переулкам. В общей суматохе группа бандитов вполне может счесть вас легкой добычей и попытается ограбить. Стражи правопорядка, надо сказать, парни жесткие, но справедливые — иной раз могут прийти на выручку. Правда, с той же вероятностью могут и пристрелить, если вас самих уличат в чем-нибудь нехорошем.

■■■

На первый взгляд, все знакомо: бесшумная тень в капюшоне рыщет в поисках жертвы, прыгает по крышам, карабкается по стенам старого города. Существенно перетряхнув внутреннее содержание игры, разработчики сохранили внешнее сходство с предшественницами, поэтому результат должен прийтись по душе как поклонникам серии, так и тем, кто хочет новых ощущений. Время смены поколений консолей — время перемен, и Ubisoft намерена выжать из этого все, что удастся. ■

Будем ждать?

Новый Assassin's Creed вполне можно было бы назвать перезагрузкой серии, если б он не был так похож сам на себя. Тем не менее это, без шуток, самое серьезное обновление основ геймплея за все семь лет. Разработчики создают гигантскую стелс-песочницу для тех, кто не боится свободы выбора и готов искать необычные пути для достижения целей.

Процент готовности: 95%

ВСЕ МОГЛО БЫ БЫТЬ СОВСЕМ НЕ ТАК...

Четыре года назад ключевых разработчиков **Assassin's Creed: Brotherhood** собрали вместе и поставили перед ними задачу: сделать игру для нового поколения приставок, о котором даже **Sony** и **Microsoft** тогда еще не имели четкого представления. Сейчас мы уже знаем про Париж XVIII века и Великую французскую революцию и нам кажется, что ничего иного быть не могло. Однако в то время студия стояла перед непростым выбором. Настолько непростым, что положилась на своих поклонников, которые решали, куда отправится серия — в викторианский Лондон, царскую Россию или Японию эпохи Эдо? А может быть, в космос?

Вы не ослышались — именно в космос! Когда продюсера игры Винсента Понтбриана спросили, почему игра не получила порядковый номер и когда же выйдет Assassin's Creed 3, он ответил: «Мы присваиваем серии новую цифру при кардинальной смене сеттинга, при появлении новых персонажей. Вот если однажды ассасины доберутся до Луны, вы получите свою тройку в названии». А чуть позже Ubisoft выпустила артбук с лучшими любительскими концепт-артами, среди которых был великолепный ассасин в скафандре. Так что если бы фанаты настояли...

О ШТАНАХ И САНКЮЛОТАХ

Отдельно упомянем систему кастомизации главного героя. Игроки смогут выбирать среди множества вариантов перчаток, сапог, штанов, фраков и капюшонов. Кстати, о штанах: аристократия в то время одевалась в короткие панталоны — кюлоты, а сражающиеся против них бедняки носили обычные широкие штаны, как у моряков. Поэтому их и прозвали санкюлотами, то есть «бескюлотниками». Главный герой, даром что аристократ, одевается скорее попростому.

Кроме того, у разных предметов одежды разные характеристики. Одни защищают от ударов в бою и позволяют таскать больше оружия, другие делают вас незаметным, в третьих ловчее двигаешься. С умом подбирая гардероб, игрок сможет лучше приспособить свое альтер эго к выбранному стилю игры.

МАСТЕРСКАЯ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ

Друзья, сейчас вы увидите необычный, интерактивный материал. Мы провели эксперимент — нашли скетчи и арты разных видеоигровых персонажей, собрали шесть косплееров и устроили с ними фотосессию. А потом сравнили, насколько мастера перевоплощения похожи на исходные образы. Дальше начинается интересное: просто смотреть на фотографии нам показалось скучным, да и косплей сам по себе это не только переодевание в красивый костюм, но еще и вживание в роль — в статике уловить характер персонажа непросто.

Мы решили, что на страницах журнала модели должны оживать и двигаться, — для этого нужно скачать приложение «Игромания Live» на iOS или Android и навести камеру вашего устройства на страницу с косплеером. Дальше произойдет почти волшебство: верстка журнала внезапно станет интерактивной, а герои нашего материала расскажут любопытные факты о своем хобби. Такого вы еще не видели.

Текст — Ян Кузовлев
Фото — Анна Державина
Грим — Валентина Звягинцева

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ЭЛИЗА КАССАН

АННА МОЛЕВА

Элиза Кассан ведет новости на канале Picus TV. Она влиятельная медийная персона, и ни одно событие не ускользает от ее глаз.

Кассан — икона стиля. Разработчикам было важно продемонстрировать, что у Элизы много разных костюмов, но бюджет студии не позволял сделать для девушки больше одной трехмерной модели, именно поэтому все остальные образы телеведущей можно встретить на рекламных щитах в городе.

В цветовой палитре Deus Ex: Human Revolution нет фиолетового цвета, поэтому образ Элизы Кассан слишком сильно выделяется на фоне других персонажей. Это сделано намеренно, потому что Элиза — ненастоящая, она всего лишь искусственный интеллект.

DRAGON AGE:
ORIGINS
МОРРИГАН
ВАЛЕРИЯ
ВАЛЕНТАЙН

Морриган — могущественная ведьма из диких земель Коркари. К цивилизации она относится как с любопытством, так и с опаской.

Когда у Морриган в шутку спрашивают о ее кулинарных талантах, она серьезно отвечает, что умеет готовить целых пятнадцать разновидностей смертельной отравы.

Кроме разных украшений, девушка любит принимать в подарок колдовские фолианты и гримуары.

Изначально создатели Dragon Age: Origins хотели, чтобы Морриган разговаривала с отчетливым восточным акцентом, но отказались от этой затеи.

LEAGUE OF LEGENDS

МИСС ФОРТУНА

АННА ЭРЛСТРЕЙМ

Мисс Фортуна вовсе не пират, как может показаться на первый взгляд: девушка работает наемницей и охотится за головами.

Настоящее имя Фортуны — Сара. Еще у нее есть два пистолета, которые она ласково называет Шок и Трепет.

Девушка с подозрением относится к пиратам и даже победила известного корсара Гангпланка в ежегодном состязании по поглощению грога.

Мать Сары убил таинственный незнакомец с красными глазами, после чего Мисс Фортуна поклялась отомстить обидчику.

MORTAL KOMBAT
МИЛИНА
АЛЕНА
ПОЛУРОТОВА

Милина — первый отрицательный женский персонаж в серии и полная противоположность принцессы Китаны. Одна сестра красивая и добрая, вторая — уродливая и злая. Но обе, не напрягаясь, смогут сделать вам очень больно.

Не стоит обольщаться — Милина только наполовину человек, под маской у нее скрываются острые зубы. Девушка практикует каннибализм и насилие, поэтому целоваться с Милиной опасно, скорее всего, она отрежет вам голову и прожует лицо.

Милина не только любит есть людей, но и неплохо разбирается в моде. В перезапуске Mortal Kombat у нее самое большое количество костюмов.

TOMB RAIDER:
UNDERWORLD
ЛАРА КРОФТ
АНАСТАСИЯ
ЗЕЛЕНОВА

В своей первой игре Лара убивает всего шестерых людей. В последней — около тысячи.

Финальный образ Лары как английской аристократки сложился не сразу. Сначала ее хотели сделать мужчиной, потом коротковолосой социопаткой, затем знойной латиноамериканкой.

Тоби Гард, создатель героини, однажды случайно увеличил ее грудь в редакторе в полтора раза. Результат понравился его коллегам, и бюст решили сохранить.

В перезапуске Tomb Raider Лара в сердцах признается, что ненавидит гробницы.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

ЭЦИО АУДИТОРЕ

РОМАН ШИГОРИН

Эцио — первый персонаж во вселенной Assassin's Creed, который научился пользоваться двумя скрытыми клинками и даже огнестрельным оружием.

Шрам на губе Эцио получил от удара камнем во время уличной разборки с Вьери Пацци.

Эцио дружил с Леонардо да Винчи, который снабжал его своими изобретениями и спас Николая Коперника от верной смерти.

СУДЬБА ГАЛАКТИКИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

С **Destiny** складывается своеобразная ситуация. Игра останется с нами лет на десять, и сейчас мы только в самом начале чего-то грандиозного — настоящей космооперы со своей мифологией.

Здесь есть неотвратимое чистое зло, что без всяких эмоций поработило всю Солнечную систему и скоро отнимет последнюю надежду у единственного человеческого города. Ему противопоставлен аватар света, абсолютное добро — сфера-путешественник, что зависла над последним бастионом людей и защищает их от вторжения.

Некогда полные жизни места — Земля, Луна, Марс, Венера — теперь заброшены. Холодную сталь космических станций тут сменяют колдовские склепы где-то в недрах Луны. В катакомбах парят уже давно мертвые инопланетные волшебники и копошится что-то необъяснимо ужасное, а на поверхности все мерцают огоньками разные умные датчики, покоятся с миром космонавты с пробитыми скафандрами.

Мы смотрим на угасающую цивилизацию сквозь толстое стекло шлема и оптический прицел, — в будущем не без отважных исследователей и рыцарей, со своей геральдикой и именным оружием. Надо же кому-то прилететь на Луну и успокоить древних колдунов?

Только усмирять зло мы будем по всем канонам MMO. Destiny хоть и смотрит в будущее, но придерживается старых правил.

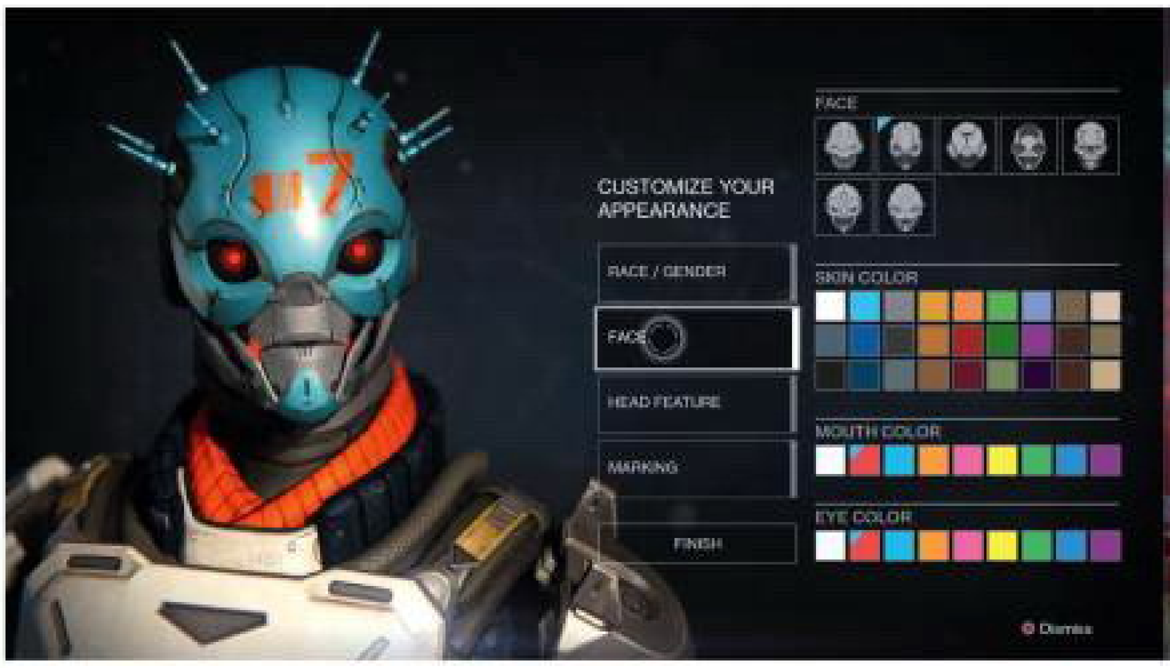
Законы жанра

На протяжении нескольких лет было не совсем понятно, чего ждать от Destiny, насколько много в ней элементов и механик от разных жанров, в какой пропорции они сочетаются и что вообще разработчики хотят донести до игрока. В паре фраз: это шутер, к которому прикрутили онлайновый функционал и структуру MMORPG со всеми характерными элементами вроде ежедневных заданий, инстансов и нехитрых сюжетных поручений. Взаимодействуешь с окружающим миром ты через шутерную механику — то есть все важные вопросы решаются метким выстрелом в голову или вовремя запущенным спецударом.

Самый очевидный пример для сравнения — **Borderlands**, попытка сделать **Diablo** со стволами и от первого лица. В ней есть огромный мир и много монстров для убийства. Игра сделана под совместное прохождение, герои постепенно раскрывают в себе новые таланты и находят все более крутое оружие. Закрыв сюжет, персонажи начинают сообща одолевать невероятно сложных рейдовых боссов, чтобы выбивать пушки интереснее, — вот на этот момент в **Bungie** обратили пристальное внимание и построили вокруг него если не всю игру, то значительную ее часть.

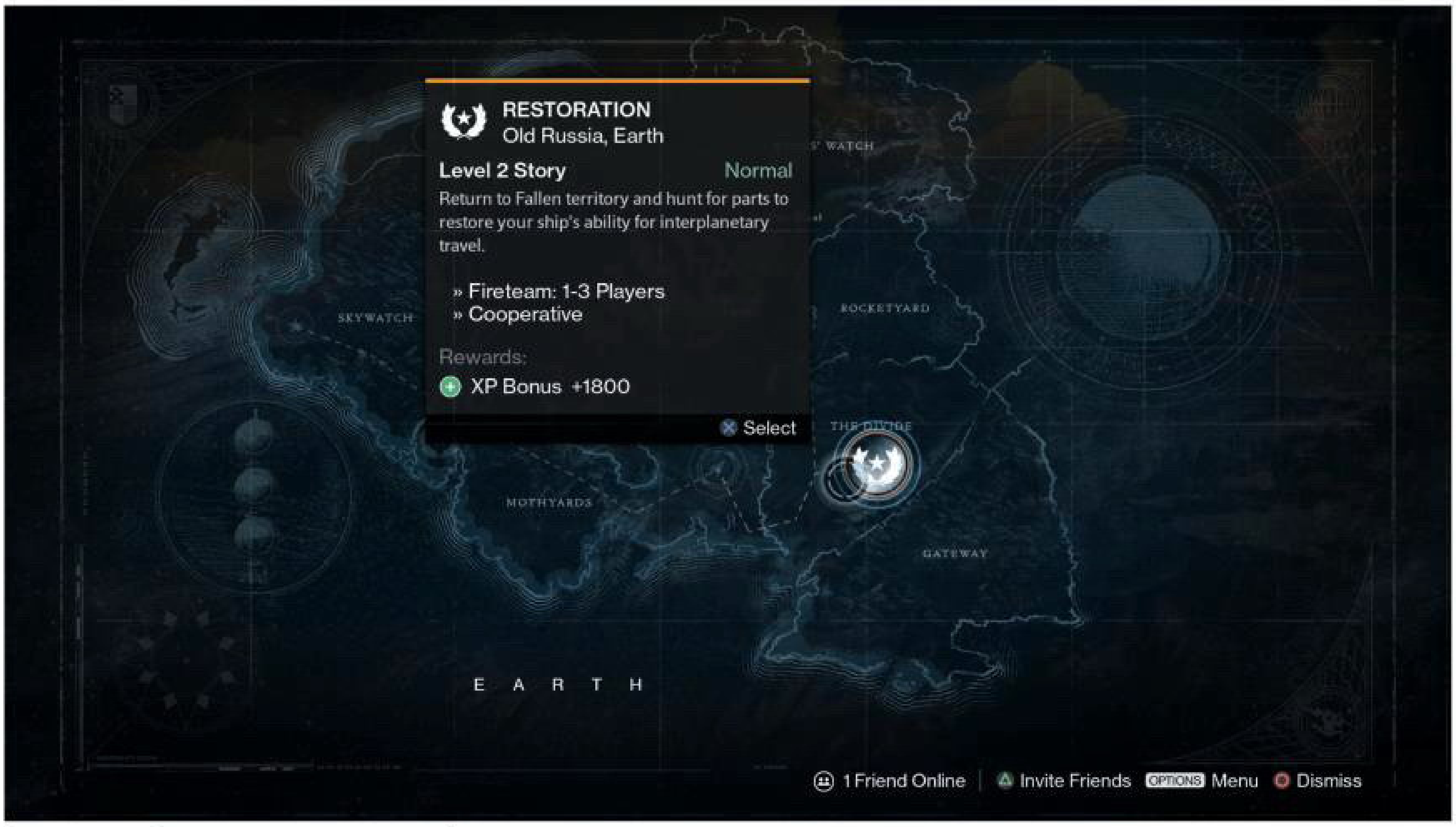
При таком раскладе космоопера и связанная с ней романтика про звезды, геральдику и рыцарей отходят на второй план. От ролевой игры с богатым и проработанным миром в Destiny намного меньше, чем в **Borderlands 2**, где бородатый сценарист Энтони Берч каждую секунду старается придать повествованию глубину через бесконечные смешные диктофонные записи и экспозиционные диалоги.

То есть формально, конечно, мы пришли в этот мрачный космос, чтобы нести с собой частичку света и новую надежду. Но вообще все понимают, что собираемся мы здесь не для того, чтобы вос-

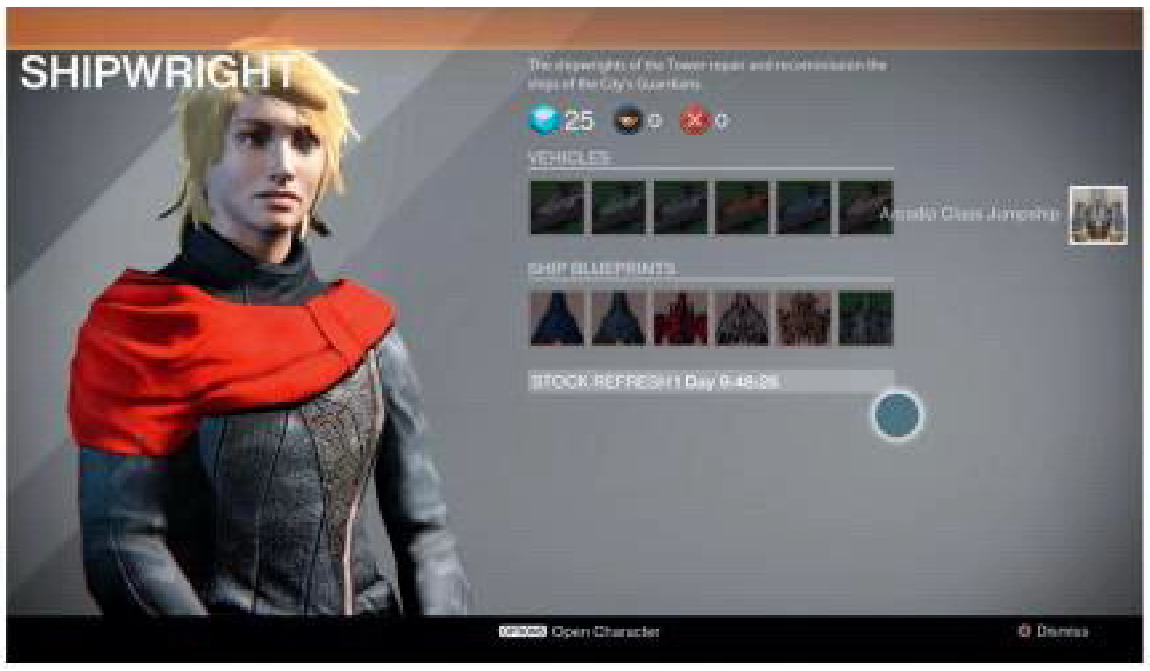


Редактор персонажей в игре простой, да и большую часть времени лицо вашего героя будет скрыто за визором шлема.

Сейчас из воздуха появится нечто неприятное и сделает нам больно.



Пока на карте Земли слишком мало заданий, но они, скорее всего, появятся вместе с новыми DLC.



В городе можно приобрести новый корабль для путешествий, но различия между звездолетами только косметические.

торженно смотреть на бескрайние просторы галактики и мерцающие огоньки сложных механизмов на лунной базе, а ради коллекционирования оружия и уничтожения всякой инопланетной нечисти. Это заметно по самой структуре игры и манере подачи сюжета.

Правила игры

То, как устроена игра, нам объясняют постепенно и аккуратно: сначала знакомят с сюжетными заданиями, рассказывают, что к чему, демонстрируют проржавевшие остовы машин и заброшенный российский космодром. За нашим героем неотрывно следует Призрак — небольшой левитирующий робот, который говорит голосом Питера Динклэйджа. Мы идем от одной контрольной точки к другой, нас учат пользоваться оружием, на протяжении нескольких миссий знакомят с огромной и бесшовной локацией.

Архитектура у уровней такая: есть отдельные открытые пространства, на них можно встретить других игроков или увидеть случайное событие. Такие штуки срабатывают редко, но собирают несколько игроков вместе. Например, на поверхность планеты высаживается огромный танк на механических лапках, и его нужно как можно скорее развинтить. Или мы находим реликвию, которую приходится неистово защищать от местных космических пиратов.

Между такими локациями есть «закрытые» места: когда переступаешь условную черту, все незнакомые тебе игроки испаряются и ты остаешься один на один со своим заданием. Сюжетные поручения за редким исключением сводятся к тому, что мы добегаем до какого-нибудь сложного механизма, отправляем разбираться со сложной системой Призрака, а сами отражаем несколько волн нападающих или делаем крупному боссу больно.

Перестрелки в Destiny сделаны хорошо и приятно, во многом потому, что враги сильно отличаются своим поведением. Космические многорукие пираты The Fallen перебегают от укрытия к укрытию и вовсю пользуются средствами маскировки. Нежить из The Hive похожа на сказочных существ, у них есть колдуны, рыцари и огры. Действуют они намного прямолинейнее и не стараются держать дистанцию — на вас бежит орава зомби, где-то издалека мертвый чародей запускает разрушительный энергетический сгусток. Абсолютное зло, роботы под управлением единого разума The Vex чем-то смахивают на далеков из «Доктора Кто» — шагают ровным строем и уничтожают все на своем пути, не задумываясь о тактике. На Марсе мы сталкиваемся с самыми опасными противниками — воинственной расой The Cabal. Эти громадные бойцы в скафандрах летают на ракетных ранцах, стараются окружить, прикрываются от огня ростовыми щитами и резво уворачиваются от атак.

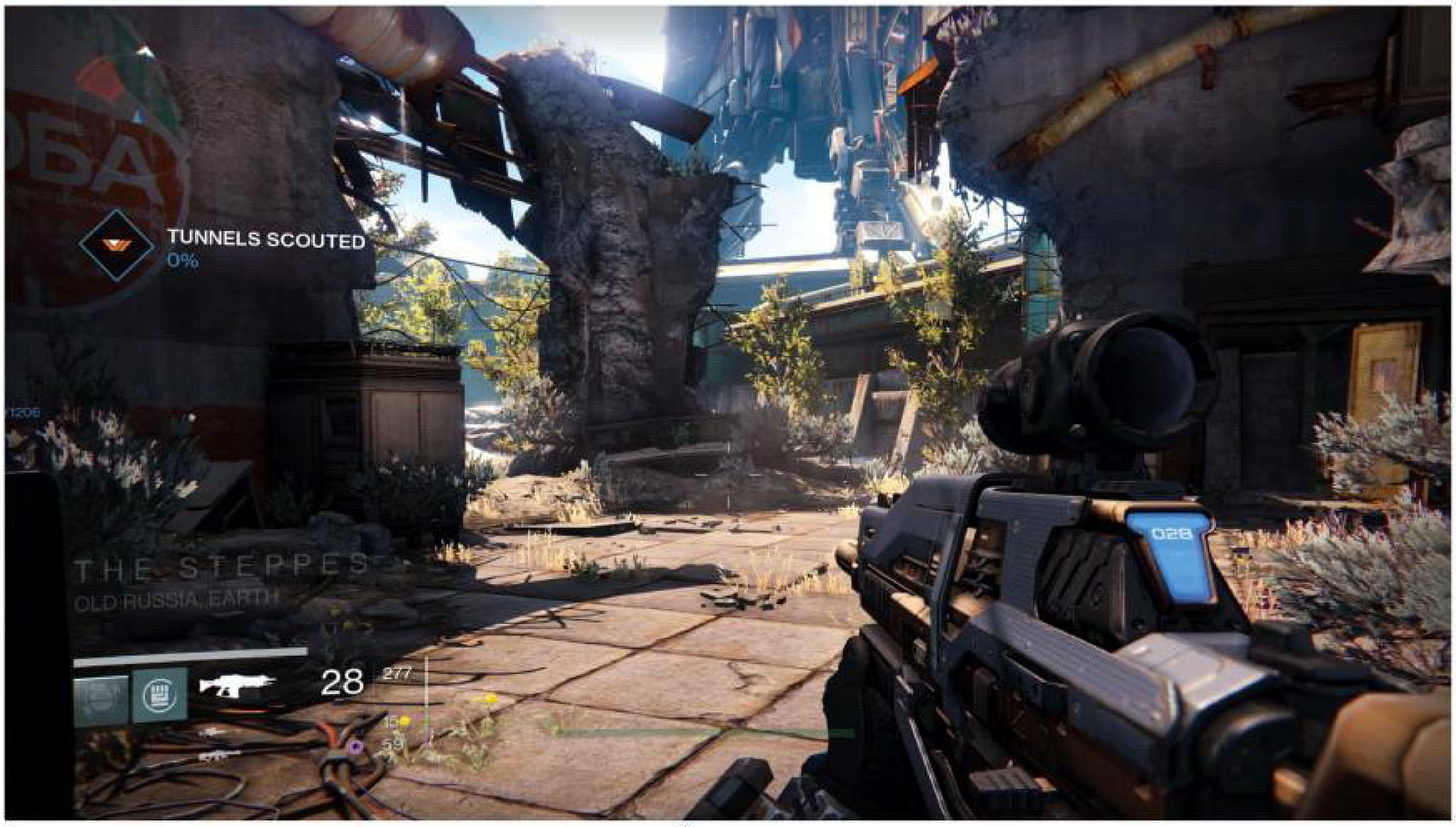
Концепция мира

Смотреть на поведение врагов в Destiny намного интереснее, чем следить за историей. Сюжет здесь играет второстепенную роль и разворачивается в стороне от стражей, которые размахивают стволами и спасают галактику. Не стоит питать иллюзий: все, чем вы будете заниматься во время обязательных заданий, — бежать от одной контрольной точки к другой, слушать приятный вкрадчивый голос. Самый забавный факт из эпической истории Destiny: в Старой России злу до самого конца противостоял искусственный интеллект «Распутин».

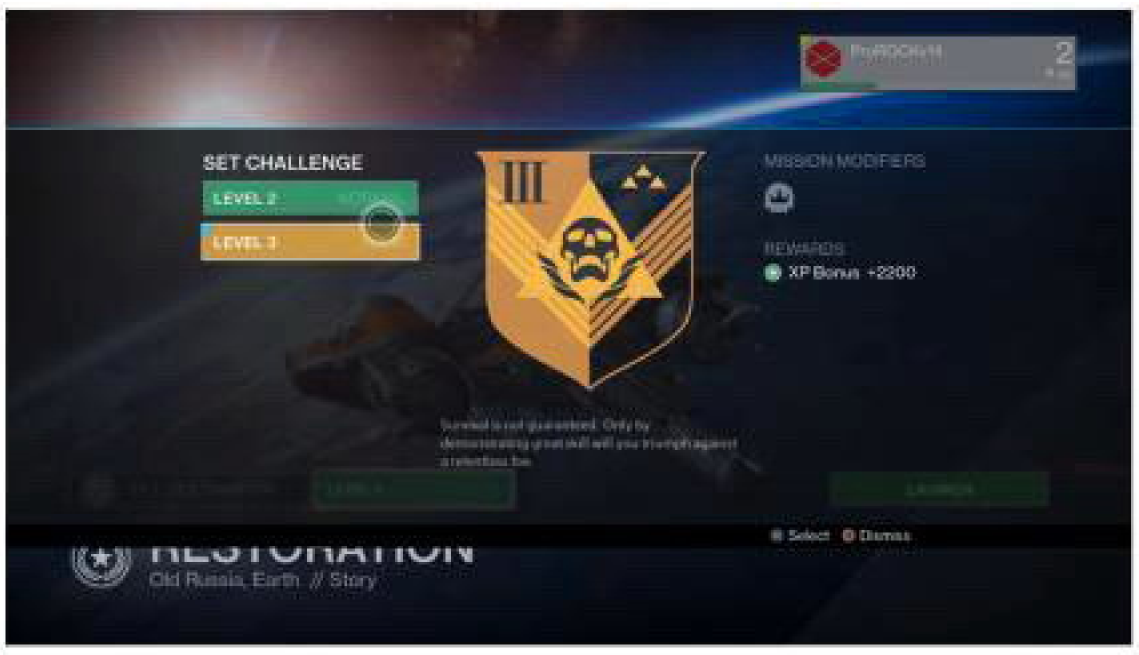
Совсем редко нам показывают кат-сцены, где внезапно появляются и пропадают эпизодические персонажи, и ни один из них не раскрывается в полной мере. Даже впечатление о Призраке мы составляем, исключительно держа в голове образ Тириона Ланнистера из «Игры престолов».

Что-то новое о мире мы узнаем через обрывки диалогов и описания предметов. Прямым текстом нам почти ничего не сообщают, и всю основную информацию, как ни странно, можно найти не в игре, а на официальном сайте. К вашему аккаунту привязывается гримуар, в который за выполнение внутриигровых достижений добавляются крупицы истории о планетах, врагах и фракциях.

По каким-то косвенным признакам можно понять, что в последнем городе на Земле есть несколько фракций, чьи интересы сильно расходятся. Кто-то планирует устроить в обществе монархию, другая группировка не верит в мир во всем мире и заявляет о неизбежности войны.



Задание «изучить тоннели» на деле означает, что вы должны подойти ко входу в тоннель и посмотреть на него полминуты.



Для миссий можно выбирать разные уровни сложности. Чем труднее задание, тем интереснее модификаторы — враги становятся умнее и наносят больше повреждений.

Похожая ситуация складывается с противниками — среди одной расы инопланетяне разбиты на разные кланы с собственными привычками и традициями, но внутри игры вы этого не узнаете. Одна нежить служит кровавому культу, а вторая — это древние, элитные стражи, что охраняют самые глубокие гробницы на Луне. Два клана космических мертвецов The Hive будут отличаться внешне, в основном цветовой гаммой, но вот поведение у них будет одинаковым.

Из-за этого Destiny ощущается немного пустой. Ты хочешь чуть больше узнать о ее мире и почитать историю, но эти сведения почему-то идут вне игры и выдаются по крупицам — либо на официальном сайте, либо через приложение-компаньон. Тут все хорошо в плане разнообразных режимов, развлечение по душе найдет себе любой игрок; темп выстроен таким образом, что на протяжении долгого времени вы будете находить в игре что-то новое, но открытия больше относятся к геймплею, а не к игровому миру, и из-за этого страдает мотивация исследовать окружение.

Сила команды

Destiny постепенно раскрывается и обрастает новыми возможностями. Сначала нашего героя-стража пускают патрулировать поверхность планеты — мы без всяких ограничений путешествуем по большой и красивой карте, активируем маячки и выполняем нехитрые поручения: добегаем до точки и сканируем территорию, убиваем врагов или одолеваем кого-то особо серьезного.

Несмотря на невероятно красивые места и пейзажи и толковых противников, заниматься этими штуками невыносимо скучно, во-первых, потому, что одновременно можно взять только одно такое поручение, а во-вторых, для его выполнения, вероятнее всего, придется отправиться в «закрытое» место, где небольшие миссии не выдают. Поэтому чаще всего патрулирование планеты выглядит так: вы челноком бегаете туда-сюда, закрываете однотипные квесты и пытаетесь не самоустраниться от монотонности.

Немного позже разрешают отправиться на страйк, — и тут игра преображается. В Destiny нужно играть сообща, а страйки как раз рассчитаны на работу в команде. По структуре такие задания ничем не отличаются от сюжетной миссии и больше всего напоминают инстанс из многопользовательских игр. Пока мы летим на звездолете сквозь космос и входим в атмосферу, нам быстро рассказывают затравку. Например, в недрах Луны засело нечто страшное, без него на Луне будет немного лучше, поэтому жгите, друзья. Группа из трех персонажей высаживается на поверхность и пробегает небольшой марафон от одной контрольной точки к другой со строго срежиссированными стычками. Игнорировать монстров в таком случае не выйдет: пока всех не убьешь, дальше тебя не пропустят. Завершает всю эту красоту схватка с одним или несколькими боссами, которых без слаженной работы уничтожить никак не получится.

Со страйками история выходит поинтереснее, чем с патрулированием планет, у которого нет стимула. Предполагается, что такие совместные задания вы будете выполнять на протяжении многих месяцев. Ближе к концу сюжетной линии их даже выбирать не нужно — открывается специальный раздел, где миссии подбираются в произвольном порядке и из них составляется плей-лист. Выполнили один страйк и сразу же отправились на следующий!

Главный вопрос — получится ли у Destiny надоесть игроку? Сейчас в ней заложены те же дьявольски аддиктивные механизмы, что в **Monster Hunter** или **Soul Sacrifice**, только там вас сразу выпускали на страшную тварь, а в Destiny до нее сначала нужно добежать и положить в процессе полсотни инопланетных захватчиков. Ошибиться с такой механикой очень сложно, она впивается в игрока сотней мелких крючков и не отпускает. Ты знаешь, что в конце забега гарантированно получишь награду, что каждый такой выполненный квест делает тебя чуточку лучше.

Тем не менее у подхода Bungie к оформлению такого типа заданий есть недостаток. Заключается он в том, что сценаристы пытаются как-то сюжетно обосновать и срежиссировать каждую такую вылазку. В **Diablo 3** спустя год после запуска сюжетный режим специально обезличили и ради этого придумали Adventure Mode, где оставили только самое

Каждый элемент экипировки получается рассмотреть детально.

Для продвинутого оружия можно выбирать и прокачивать разные модули.

важное — произвольные задания без всякого намека на сюжет и произвольную компоновку чудовищ. В Destiny же в рамках отдельно взятого страйка ты всегда знаешь, что тебе придется бежать по однотипным коридорам, отбивать одни и те же волны противников с незначительными вариациями и в конце сталкиваться с одним и тем же боссом.

Гораздо бодрее в Destiny все складывается с PvP. Тут есть четыре основных режима, где можно убивать друг друга и чувствовать себя при этом хорошо. Стражи занимаются удержанием территорий, устраивают командные побоища или просто бросаются с головой в старый добрый дефматч. Разница в уровнях и экипировке совсем не сказывается — в соревновательной части все герои более-менее равны. Отдельно проходят экзотические ивенты. К примеру, в режиме Iron Banner нет никакой уравниловки. Если успел заковать себя в редкие латы и схватить в руки мощный ствол, то тут можно оторваться по полной — для этого в Destiny и играют.

Власть оружия

По аналогии с Diablo 3 и Borderlands 2 главное, ради чего выполняются все эти занятия, — экипировка и развитие персонажа. Ваш герой постоянно должен становиться лучше, а система прокачки в Destiny серьезно смещена на экипировку — она намного важнее, чем таланты вашего стража.

В Destiny есть три класса — титан, охотник и чародей. Отличаются они спецспособностями, которые у них заключены в рамках специализаций-фокусов. Пока что на каждый класс есть по два фокуса. У колдуна, например, это Voidwalker и Sunsinger. Первая специализация нацелена на агрессивную игру. Темные маги умеют запускать разрушительную сферу, которая бьет по площади. Вторая специализация больше подойдет для поддержки: тело персонажа начинает излучать яркий свет, который поднимает союзников в бой и вдохновляет их.

Отдельно идут предметы — они тоже постепенно улучшаются и прокачиваются, когда вы получаете опыт. На апгрейд более-менее серьезной экипировки и оружия требуются дополнительные расходники. У менее редких экземпляров почти нет опций, в то время как легендарный автомат нужно долго и заботливо улучшать — менять ему прицел, ставить расширенный магазин.

Готовьтесь полюбить вещи всем сердцем, потому что к покупке особенно редких предметов вас и готовят на протяжении всей сюжетной линии. К двадцатому, максимальному, уровню как раз и начинается та самая Destiny, которую задумали разработчики.

В городе, куда возвращаешься после страйков и состязаний, есть несколько фракций, которые продают оружие и броню. Чтобы приобрести заветные предметы, сначала нужно заработать репутацию среди группировки — для этого мы сражаемся с другими стражами или смело отправляемся уничтожать древнее зло с друзьями. Помимо репутации мы получаем за это специальные очки, которые можно менять на легендарное оружие. Путь к славе и красивой экипировке долог, и в какой-то степени геймдизайнеры намеренно затягивают процесс, вынуждают пробовать разные режимы игры. В неделю можно заработать ограниченное количество очков на покупку экипировки, так что вынести все сразу с прилавков не получится, поэтому, если хочешь быть коллекционером, придется окунуться в Destiny с головой. Дополнительный стимул собирать редкие вещи — они поднимают уровень вашего героя выше максимального, после чего можно участвовать в еще более серьезных мероприятиях. В игре периодически проходят разные ивенты, но не во все можно попасть, даже если ты прошел сюжетную линию.

Уровни в Destiny хоть и большие, но нередко соединяются достаточно линейными коридорами, по которым удобно летать на ховербайке.

■■■

Составить полную картину по первому месяцу игры крайне сложно. Пока что Destiny — это своего рода чашка Петри. Сценаристы закидывают крючки, геймдизайнеры осторожно прощупывают почву и смотрят, какие механики работают хорошо. Похожая история была с Diablo 3. Вспомните, что есть сейчас и что было на старте, — две разные игры. Destiny, вне всяких сомнений, игра-явление, и мы сейчас находимся на старте чего-то эпического, просто еще не до конца осознаем, куда отправится космический корабль и к чему, наконец, придет спустя десять лет путешествий.

У Bungie получилось объединить несколько популярных игровых механик и в каком-то плане переосмыслить MMO — объяснить, что это не маргинальное занятие для действующих лиц мини-сериала The Guild, а вполне нормальный и доступный жанр, где не нужно с капающей слюной у рта сидеть у монитора и совершать монотонные действия. Удивительно только, что для этого нужно было смотреть не в будущее, а обратиться к проверенным механикам. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

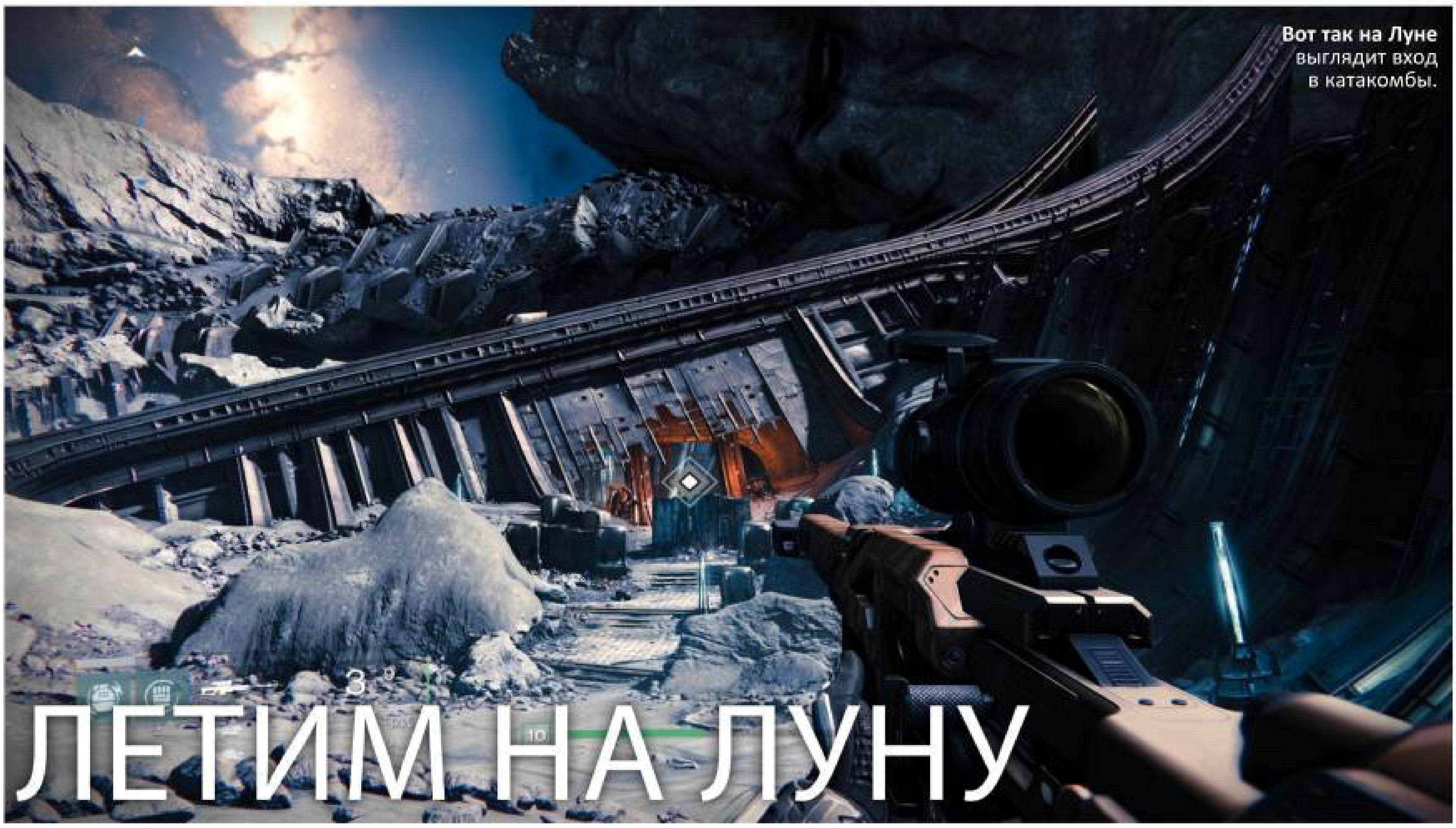
Начало чего-то грандиозного — игра хорошая и точно перерастет в нечто большее. Все самое важное происходит здесь и сейчас. Уже понятно, что Destiny будет постепенно меняться и эволюционировать.

Геймплей ★★★★★★★★☆☆	8
Графика ★★★★★★★★☆☆	8
Звук и музыка ★★★★★★★★★☆	9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆	8

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»



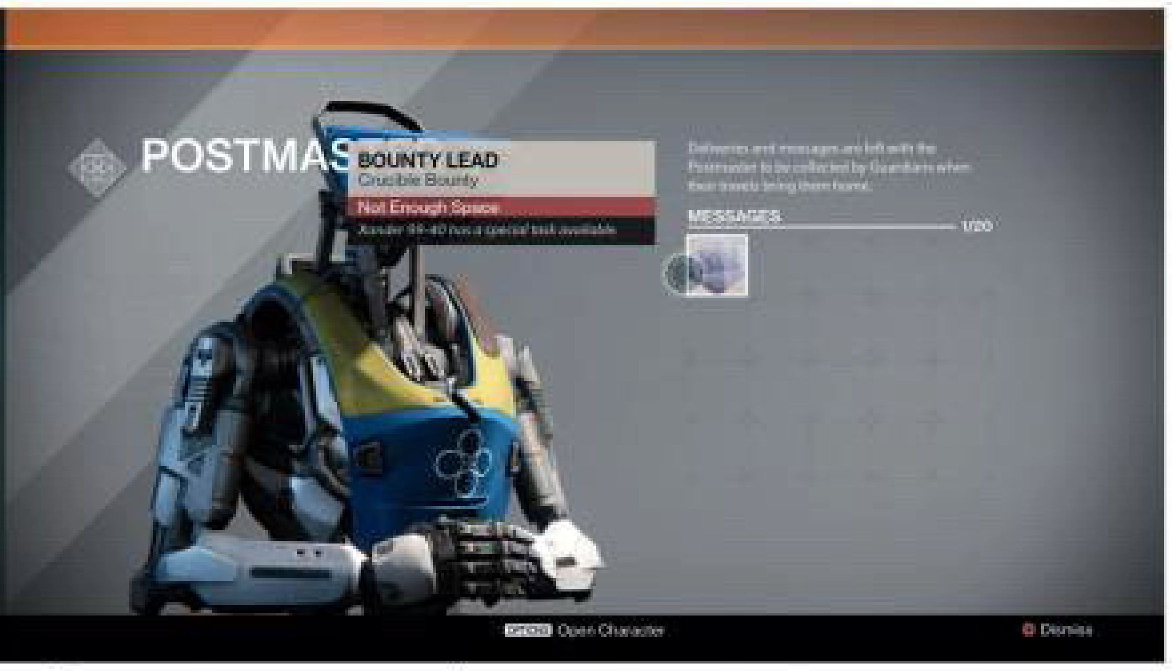
Вот так на Луне выглядит вход в катакомбы.

ЛЕТИМ НА ЛУНУ

КАК ПРАВИЛЬНО ОСВАИВАТЬ СОЛНЕЧНУЮ СИСТЕМУ

Некоторые моменты в Destiny могут показаться неочевидными — много контента с самого начала недоступно, а самое важное получится увидеть где-то спустя десять часов игры. Мы решили объяснить, что к чему.

В подклассе можно настраивать некоторые способности, система достаточно гибкая.



Кроме потерянных вещей, почтальон часто раздает специальные контракты вроде «убей сто врагов».

В космосе должны слышать ваш крик. Destiny — многопользовательская игра со всеми вытекающими последствиями. Вы можете нести свет в самые далекие уголки Солнечной системы и укрощать тьму в одиночку, но будет намного лучше, если вы найдете друзей и начнете играть вместе. На совместные миссии, конечно, можно ходить и с незнакомцами, но с ними сложнее координироваться, а для выполнения некоторых заданий не лишним будет пользоваться голосовой связью.

Выше неба. Максимальный уровень героя — двадцатый. Он никак не связан со специализацией, она уже прокачивается отдельно и продолжает совершенствоваться дальше. Да и сменить ее можно в любой момент и прокачивать с нуля новую. Тем не менее в игре есть задания, рассчитанные на более опытных стражей. Например, есть рейд, в который лучше отправляться персонажам 26-го уровня. Для того чтобы преодолеть барьер, нужно приобретать экипировку со специальной характеристикой Light: она повышает уровень персонажа искусственно и растет по мере того, как вы улучшаете предметы.

Многогранная личность. С пятнадцатого уровня у героя появляется дополнительная специализация — развивать ее нужно отдельно и с самого начала. Заново учиться бросать гранаты, парить в воздухе и использовать спецспособности. Неочевидность ситуации в том, что если вы сделаете нового персонажа, то у него будут открыты две специализации с самого начала.

Не кусай больше, чем можешь. Не нужно ходить на страйки, если вы не дотягиваете по уровню. Более того, лучше прокачаться немного дальше, но не особо усердствовать, иначе бонусы от выполнения заданий будут не такими ощутимыми. Оптимальный вариант — всегда быть на один или два уровня выше, иначе боссов придется ковырять невыносимо долго.

Загадай желание. Ивенты срабатывают на карте редко. В бете они работали строго по таймеру: прошло полчаса — можно ждать на карте нечто грандиозное. На деле получается так, что зачастую сюжетное задание ты проходишь быстрее, чем за полчаса. Да и внутренний таймер в релизной версии срабатывает не всегда — за все прохождение игры большой удачей будет увидеть какой-нибудь ивент хотя бы два раза. Лучшим способом будет отправиться на патруль планеты и в неспешном темпе закрывать однотипные побочные квесты — рано или поздно произойдет нечто грандиозное.

Чаще всего мы высаживаемся на поверхность в одном и том же месте. Со временем это начинает немного надоедать.

В режиме Vanguard Playlist мы выбираем испытание по силам и потом раз за разом проходим задания-страйки в произвольном порядке.

Железные нервы. Первые десять часов игры в Destiny вы вяло собираете разные предметы, которые мало отличаются друг от друга. Стволы просто больнее стреляют, броня становится крепче. Вся экипировка взаимозаменяема. Не стоит расстраиваться. Ближе к концу сюжета у брони и оружия появляются опции для прокачки — внезапно становится важно, что и как ты носишь и из какого ствола стреляешь.

Respect is everything. В городе-хабе есть две влиятельные группировки. Vanguard выступает за то, чтобы вы делали галактику лучше, летали по планетам, закрывали квесты и участвовали в страйках. Crucible больше нравятся кровожадные стражи, что не прочь отправиться на арену и сразиться не с какими-то там инопланетянами, а с равными по силе и смекалке противниками. Участвуя в разных мероприятиях и заданиях, вы постепенно приобретаете у группировок репутацию. Ближе к концу сюжета она понадобится, чтобы покупать у торговцев серьезное оружие и броню. Важно определиться, какую репутацию вы будете зарабатывать в первую очередь.

Мелкие дома. Кроме двух основных фракций, в городе есть несколько небольших кланов. Репутация за них зарабатывается так: достаточно приобрести у соответствующего продавца специальный предмет и носить его с собой, после чего все занятия вроде победы над боссами и уничтожения других стражей будут делать вас популярными у отдельной группировки.

Жестоким быть выгоднее. Vanguard продают совсем немного оружия и брони. Большинство фракций и мелких домов продают предметы за очки, которые вы получаете за участие в соревновательных дисциплинах.

Некоторые равнее. Так как в соревновательных дисциплинах нивелируется разница в уровне и экипировке, будет полезным держать у себя перчатки, ускоряющие перезарядку определенного вида оружия. Даже несмотря на всю уравниловку, для оружия и брони не отменяются внутренние перки, поэтому, если у вашего героя есть редкая винтовка с увеличенным магазином и удобным прицелом, шансы выжить в бою значительно повышаются.

Игра меняется. Destiny не стоит на месте, и в ней часто проводятся разные мероприятия, начиная от ежедневных квестов и заканчивая отдельными режимами, что открыты ограниченное время. В октябре в игре проведут турнир Iron Banner, в котором героев не будут уравнивать и преимущество будет у тех игроков, кто успел достать лучшую экипировку.

Бюро находок. Иногда из убитых врагов выпадают разноцветные многогранники, в которых можно найти оружие и броню. Пропустить такие штуки очень легко, но переживать из-за потерянных предметов не стоит. Все забытое на поле боя по возвращении на базу будет лежать у местного робота-почтальона.

Сателлит. Основную информацию о мире и разные данные по статистике можно узнать не внутри игры, а через официальный сайт Bungie и приложение-компаньон для iOS. Там можно посмотреть карточки с описанием врагов и локаций или узнать, сколько часов вы провели в разных режимах и как эффективно выступали в PvP.

Сквозь поколения. Сохранения у игры хранятся на сервере, поэтому, если вы начали проходить Destiny на PS3, можно продолжить игровую сессию на новой приставке. И наоборот — в случае с PlayStation весь ваш прогресс привязан к учетной записи. ■

Жанр
Симулятор жизни

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Maxis

Платформа
PC

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
thesims.com

Системные требования
Необходимо: 1,8 ГГц, 2 ГБ, 128 МБ видео
Желательно: 3 ГГц, 4 ГБ, 1,5 ГБ видео

Истории, оборванные на полуслове

Захар Бочаров

Когда-нибудь слышали об аттракционе Mr. Bone's Wild Ride? Его придумал один из игроков в стареньки **RollerCoaster Tycoon 2**, где ты конструируешь парк развлечений. Суть такова: эта американская горка была невероятно лихой и длинной, ее прохождение отнимало у посетителей парка четыре года их виртуальной жизни. Когда же обезумевшие от такой поездки человечки пытались наконец-то выбраться на свободу, у них ничего не получалось. Бедняги проделывали огромный путь лишь для того, чтобы вновь оказаться на входе. Там их встречала инсталляция со скелетом, приветственно приподнимающим шляпу, и безысходная надпись, гвоздем остающаяся в памяти: «Поездка не закончится никогда».

Это довольно простой ответ любому скептику, который думает, что безобидные симуляторы и тайкуны делают для миролюбивой аудитории. **The Sims** дают игроку больше свободы, и как раз к четвертому выпуску самый популярный на свете симулятор бога (или вуайериста с нездоровыми фантазиями) решил сменить акценты. Сейчас это скорее генератор уморительных историй, о которых хочется писать на форумах или взахлеб рассказывать друзьям. Только представьте: подселить своего двойника к Хидэо Кодзиме, Райану Гослингу и Норману Ридусу. Посмотреть, что из этого выйдет. Время пошло.

Бог из машины

В **The Sims 4** не стали нарушать основную идею серии: мы создаем одного или нескольких виртуальных человечков, покупаем им дом и отправляем жить в небольшой городок, по возможности вмешиваясь в ход виртуального быта. Но теперь симы, подобно выросшим деткам, заполучили в свои виртуальные руки изрядную долю свободы. И они будут ей распоряжаться по-своему — иногда разумно, иногда откровенно нелепо. Все как в реальной жизни.

Редактор «Игромании.ру» Артемий Козлов, испытывая жуткое неудобство, пытается поболтать со смертью. Мы всегда знали, что он рисковый парень.

Виртуальные человечки стали куда эмоциональнее. Они реагируют на внешние раздражители, могут почувствовать себя энергичными и уверенными в себе или, наоборот, усталыми и подавленными. При создании аватара мы присваиваем ему черты характера: злой, застенчивый, душа компании. Симы с разными особенностями по-своему воспринимают одно и то же событие. Получается калейдоскоп непредсказуемых ситуаций. Радостный отец семейства в порыве вдохновения может приготовить настоящий кулинарный шедевр и впечатлить свою жену за романтическим ужином (ох, пора прицениваться к детским кроваткам!), склочный старик обязательно попытается устроить ссору, а пассивный подросток будет круглыми сутками сидеть и обновлять странички в социальных сетях или играть в The Sims внутри The Sims.

Разработчики сохранили привычную стилистику: симы больше похожи на героев мультфильма, хотя мимика и движения стали убедительнее. Вот у этого бородатого парня ухмылка точь-в-точь как у вашего хорошего друга, а похожей летящей походкой вы и сами порой возвращаетесь домой после приятного вечера. Еще жители города наконец-то научились делать несколько дел одновременно — к примеру, разговаривать друг с другом во время пробежек или флиртовать за чашечкой утреннего кофе.

Совокупность этих изменений ощутимо меняет привычный ход игрового процесса. Жизнь симов стала куда менее предсказуемой. Вырвавшись из-под гнета вашего курсора, виртуальный человек тут же попытается

Мимика героев говорит сама за себя! Назревает что-то недоброе.

Редактор персонажей — одно из неоспоримых достоинств The Sims 4. Поразительные метаморфозы легко осуществляются несколькими движениями мыши.

нажить на свою полигональную голову вереницу разных историй, особенно если он находится в людном месте. Их исход совсем необязательно будет хорошим: какой-нибудь растяпа вполне может ввязаться в драку или опозориться. Например, испортить вечеринку и поджечь помещение. Наблюдать за упражнениями в пиромании почти всегда забавно, но вот целенаправленно заботиться об аватарах стало куда сложнее — того и гляди виртуальный лоботряс на волне переполнивших его эмоций сделает что-то не так. Или впадет в другую крайность: дорвавшись до автономии, опустится исключительно до ленивого удовлетворения чисто биологических нужд. Все как в жизни, но любой исход вряд ли понравится любителям держать все под своим строгим контролем; менее же серьезный игрок будет с интересом наблюдать за тем, как симы постепенно сходят с ума, поджигают дома и донимают соседей. Лучше реалити-шоу не придумаешь.

ВОТ МОЙ МИР

Естественно, от таких перспектив появляется мысль смоделировать свой аватар — если не сразу, то после нескольких часов игры. В этом деле вам поможет обновленный, заметно похорошевший редактор. EA даже не постеснялась выпустить его заранее, на потеху потенциальным покупателям. Персонажа теперь можно в буквальном смысле «лепить» своими руками: вытянуть нос курсором, одним росчерком мышки сделать глаза более раскосыми, простым движением колесика отрегулировать вес и рост. Параметры фигуры тоже задаются отдельно, — признайтесь, вам всегда хотелось наградить тощего ботаника неестественно накачанными руками и гнусно радоваться коварству своей задумки. Если раньше моделировать аватара можно было часами, а конечный результат далеко не всегда соответствовал изначальной задумке, то теперь шансы на успех многократно возросли. О нагромождении ползунков из редакторов прошлых частей, в которых нужную настройку порой приходилось отыскивать возмутительно долго, не хочется и вспоминать.

Чуть более скромные изменения коснулись планировки жилищ, к которой изначально было меньше претензий. Домики стало проще расширять вширь и ввысь, их даже можно разнообразить диагональными стенами или высокими потолками, но в остальном все осталось примерно так же, как было. Построить что-нибудь неординарное вроде иглу, вигвама или дома на дереве у вас по-прежнему не выйдет, а вот более привычные коттеджи и виллы разной степени роскошности получатся без особых хлопот. Смотрите не растранжирьте все средства, ведь помереть от голода посреди роскошных апартаментов, как ни крути, не самая радужная перспектива.

К слову, своими творениями делиться можно буквально на лету — внутри игры появилась социальная сеть, в которой найдется что угодно, от предметов интерьера до целых семей. Она очень удобная, разнообразная и доступная: в любой момент можно подписаться на понравившихся авторов, сортировать работы по хэштегам и даже ставить привычные «лайки». Творческая составляющая в The Sims традиционно сильна, поэтому такая роскошная возможность себя показать и на других посмотреть игре очень к лицу.

ОЧЕРЕДЬ ЗА ДОБАВКОЙ

Когда восторг от новых ощущений ослабевает, с удивлением обнаруживаешь, что The Sims 4 умудрилась растерять немало полюбившихся деталей. Исчезли привидения на пару с питомцами, инопланетяне стали куда скромнее, их теперь почти и не встретишь. Таинственным образом нас лишили бассейнов — злорадно топить персонажей больше не выйдет, а новых способов пытать виртуальных жителей, вроде тех же американских горок, не предусмотрели. В какой-то степени это даже хорошо — придется подключать буйную фантазию и придумывать симам что-то более страшное, чем уже надоевшая всем трагическая вечеринка у бассейна.

Смена сезонов канула в Лету, а по улицам нельзя покататься на машинах или велосипедах. Может быть, именно из-за этого бесшовный городок из **The Sims 3** в новой игре поделили на отдельные кварталы, которые соединяют не дорожки, а неприятные подгрузки.

Подобные ограничения сложно назвать незначительными, и их досадность может сравниться разве что с необъяснимостью. Увы, бесконечно смотреть на истории симов не получится, поэтому интерес к игре угасает куда быстрее, чем к ее предшественницам в свое время. Когда-нибудь The Sims 4, конечно же, расправит плечи — вспомните, сколько дополнений стабильно выходит к каждому выпуску. Но на старте не обделенными себя почувствуют разве что новички. Фанаты, вероятнее всего, останутся верны третьей части, в которой сейчас уже есть все, что душа пожелает.

■■■

Язык не повернется назвать The Sims 4 халтурой или демоверсией — все, что уже есть в ней сейчас, сделано складно и с любовью. Просто EA по каким-то причинам не постеснялась выпустить базовый набор конструктора, где так не хватает деталей, за которыми то и дело тянется рука. Сюда бы побольше разнообразия, развлечений и декораций, и вышел бы образцовый симулятор виртуальной жизни, полный уморительных ситуаций. Вроде той, где ты идешь покататься на американских горках и теряешь четыре года жизни. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

The Sims 4 движет серию в нужном направлении, делая ставку на новые ощущения от игры. Жаль только, что на каждый скромный шажок вперед тут приходится по два шага назад.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	9

РЕЙТИНГ

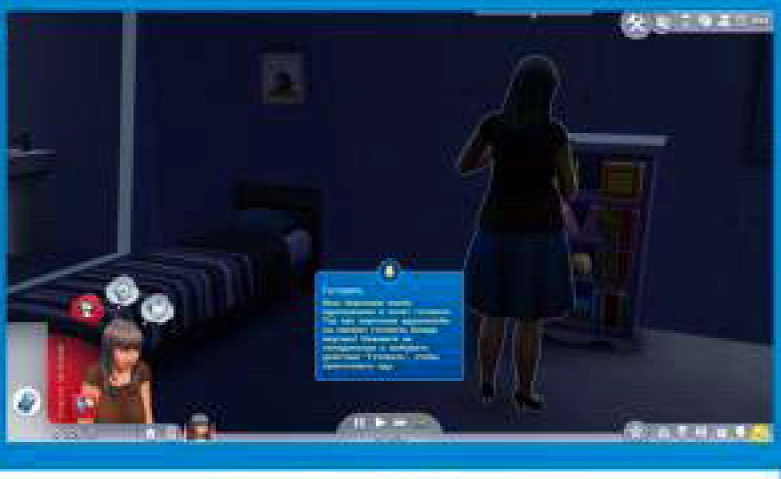
7,5

«Хорошо»

Илья Янович

Почему у Донровына не сложилась жизнь

«Игромания» пытается выжить в The Sims 4 на среднюю зарплату четырех государств



Условия простые: один симолеон равен одному доллару США, у сима есть жилище со всеми оплаченными счетами и всеми самыми необходимыми удобствами, а также запас простой еды на месяц (деньги тратятся только на особые блюда). Кажется, в таких условиях можно вообще ничего не покупать, но посмотрим, удастся ли нам не выйти за рамки месячного бюджета.

Светлана Карамазова

(Россия, Белгородская область), средняя зарплата — около **$480**

Кто такая Светлана. Одинокая пожилая женщина, у которой периодически ломит спину. Искусствовед, маниакальная чистюля, мечтает стать писателем. Несмотря на возраст, любит ходить в коротких джинсовых шортах.

Как Светлана живет. Стерильный дом, по наполнению напоминающий недорогую съемную квартиру. Однопанельная входная дверь, на улице у порога — роскошная скамейка «Как в парке» (она и правда как в парке). Неудобная кровать «Модерн», над которой висит картина с божьей коровкой. Диван и кофейный столик, миниатюрное полотно «Жизнь за орешки» (там слон), холодильник «Криспоникс адекват», обеденный стол из дуба на одну персону, стул «Облако», ванна «Цветочная чистота».

Как Светлана провела месяц. В первый же день Светлана потратила больше половины своей месячной нормы: на втором использовании безвозвратно сломался унитаз. Случилась истерика, и пришлось покупать новый, а это $250 за самую дешевую модель.
В остальном трат как будто бы не предвиделось. Первое время развлечений хватало: книги «Жадные игры» и «Первый единорог» занимали все свободное время Светланы. На второй неделе она плотно перезнакомилась со всеми соседями и захотела активного общения и совместного отдыха — вечеринку с барбекю. Позволить себе праздник она не могла, поэтому пришлось переключиться на другую страсть — готовку. Один бисквитный торт отнимал $15, торт-гамбургер — все $25, но в основном Светлана делала недорогие макароны с сыром. На четвертой неделе тягу к общению уже нельзя было игнорировать, поэтому Светлана созвала вечеринку. Для этого пришлось купить еще один стол, два стула «Раньше не позже» (за $50 каждый) и приготовить макароны с сыром на всю компанию. На вечеринку никто не пришел.

Сколько Светлана потратила. $570. В принципе, Светлана вполне укладывается в бюджет, если не будет ломать сантехнику. Стулья для вечеринки не нужно покупать каждый месяц, скамейку на улице лучше продать (Светлана лишь однажды там поужинала), и если не слишком увлекаться кулинарией, то за сезон удастся скопить на телевизор.

Муфаса Мхи

(Танзания, Занзибар), средняя зарплата — около **$80**

Кто такой Муфаса. Невероятно тощий негр с серьгами, бородой и татуировками. Любвеобильный, веселый и общительный, не приемлет моногамию. Эксцентричный, беззаботный, вечное дитя.

Как Муфаса живет. Пустоватый, но уютный дом со всем необходимым. Все комнаты — готовые решения из каталога: ванная комната «Простые потребности», старые духовка и холодильник, удобная кровать и шкаф для одежды (Муфаса, впрочем, ни разу за месяц не переоделся), даже комната для отдыха с магнитофоном.

Как Муфаса провел месяц. Если зафиксировать камеру на доме и не следить за всеми передвижениями Муфасы, вы редко будете его видеть: гуляя с соседями, общаясь, постоянно рассказывая какие-то шутки, заводной африканец заглядывает домой, только чтобы съесть йогурт и поспать. В те редкие моменты,

когда никого поблизости нет, Муфаса не отчаивается — он танцует румбу часы напролет, закрывшись у себя в гостиной. Однажды он захотел посмотреть телевизор, но тут пришла соседка по фамилии Александрова, и Муфаса забылся в многочасовом флирте.

Сколько Муфаса потратил. $0. Муфасе ничего не нужно. Хакуна матата.

Николь Симмонс

(Австралия), средняя зарплата — около **$6900**

Кто такая Николь. Молодая девушка в стереотипной австралийской шляпе. Любит природу, хочет знать про нее все, особенно про рыб и рыбалку. Активная, любит спорт и музыку, знакомится со всеми подряд.

Как Николь живет. Выселив соседей Муфасы, Александровых, Николь поселилась в небогатом, но уже обжитом доме, где есть все необходимое. Обедать можно вдвоем, маленького телевизора пока хватает, вместо ванны — душевая кабинка, а на кухне много места, чтобы приготовить еды на всю компанию.

Как Николь провела месяц. Николь не слишком требовательная, но, в отличие от Муфасы, все-таки обращает внимание на вещи вокруг. И все они приводят ее в восторг. Даже антикварный телевизор, который она включила за месяц лишь трижды, причем каждый раз — посмотреть документальные фильмы про деревья, невероятно обрадовал ее. После завтрака Николь отправляется тусоваться с друзьями и подругами, но по вечерам плачет под одеялом, хотя ничего особенного не просит. Конец третьей недели ознаменовался вечеринкой, для которой пришлось купить барную стойку в гавайском стиле. После веселой ночи Николь решила какое-то время побыть дома, и тут пришлось купить ей плазменную панель.

Сколько Николь потратила. $3900. Буквально за два месяца экономии Николь может сменить всю мебель в доме и копить на что-то посерьезнее: проведя два дня напротив хорошего телевизора, девушка захотела отправиться в большое путешествие.

Донровын Намдаг

(Монголия), средняя зарплата — около **$505**

Кто такой Донровын. Полный тезка великого монгольского драматурга. Молодой и наглый, с высокомерной походкой, зануда и скептик, гурман, мечтает о большом доме и больших деньгах. Плохо ладит с людьми.

Как Донровын живет. Жилище — некрасивый восьмиугольник без крыши и разделения на комнаты. Прозрачная входная дверь, окна «Бункер», одноместная подростковая кровать «Защита от гоблинов», изящная ванна «Принцесса Кордилия». Какает Донровын у окна, прямо на виду у соседей, в канализационный фильтр «Атлантида».

Как Донровын провел месяц. Тут же выяснилось, что Донровын любит видеоигры: поиграв на телефоне, он пресытился простыми развлечениями и захотел большую игровую платформу. Круг запросов сформировался уже к концу первой недели — компьютер, телевизор и новая ванна, потому что «Принцесса Кордилия» (не самая дешевая модель) отмывала его только на полдня. Поскольку денег на все это не было, мы отправили Донровына проводить время с друзьями, но ничего не получилось: монгол-сноб ненавидел людей вокруг и предпочитал ни с кем не встречаться взглядом, только если не нужно покакать. На третьей неделе, когда настроения приблизились к суицидальным, Донровын все-таки получил телевизор в форме пингвина, но отказался смотреть его с обеденного стола. Пришлось покупать тумбу «Обувной рожок», и все следующие дни мужчина провел за просмотром кулинарных каналов.

Сколько Донровын потратил. $550. Донровыну, как сумасшедшему интроверту, не получается развлечь себя где-нибудь на улице, а значит, его запросы будут только расти. Продать можно разве что старый обеденный стол, так как после покупки телевизора ест Донровын прямо у экрана. ■

АРСЕНИЙ ВОЛКОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: DUAL CORE 2, 3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК TELLTALE GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
ПЛАТФОРМА PC, XBOX 360, PS3, IOS
САЙТ ИГРЫ TELLTALEGAMES.COM/WALKINGDEAD

ЗОМБИ ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКА

За два последних года, что длится эпопея **The Walking Dead** от **Telltale Games**, маленькая девочка Клементина для многих из нас стала родной сестрой, лучшей подругой или дочкой — невероятно близким человеком, за которого переживаешь как за самого себя. Примерно раз в два месяца мы ждали от нее новых вестей, как ждут писем от попавшего в беду родственника: как она там, жива ли и что же будет дальше? Слава богу, выжила. Пока.

Мы предупреждаем, что будем рассказывать не просто о последнем эпизоде, а подведем черту под всем вторым сезоном игры. Не обойдется и без спойлеров.

МЕТАМОРФОЗЫ КЛЕМ

За эти два года сама механика TWD не изменилась. Второй сезон The Walking Dead — это точно такая же интерактивная драма, где мы наблюдаем за шокирующими сценами. Изредка раздумываем, как поступить в следующее мгновение, отбиваемся от голодных зомби в ходе скоротечных QTE-вставок, выбираем за отведенные секунды реплики в многочисленных диалогах (или же вовсе отмалчиваемся). И лишь иногда собираем какие-то предметы и находим им применение — квестовые элементы здесь низвели до совсем уж примитивного уровня.

Зато изменилась сама Клементина. За эти два года девочка выросла и повзрослела. В первом сезоне она была маленьким, пусть и не по годам серьезным ребенком, о котором заботились окружающие. Во втором она уже может сама за себя постоять. Именно эта метаморфоза Клем стала едва ли не главной темой всего второго сезона.

Авторы показали этот процесс сквозь призму непростых ситуаций. Клем повзрослела, закалилась и морально, и физически. Она может прирезать оголодавшую собаку, сама себе, преодолевая безумную боль, зашить рану без всякой анестезии. Не моргнув глазом смотреть на то, как один мужчина превращает лицо другого в кровавое месиво. Выстрелить в голову человеку, которого считала своим другом. Кроме этого, она уже сама заботится о другой маленькой девочке, оказавшейся куда более слабой и истеричной. Еще у Клементины получается найти правильные слова для взрослого мужика, потерявшего любимую женщину, и вести душеспасительные разговоры с мрачной девушкой, бросившей умирать собственную сестру. Взрослению Клем не позавидуешь.

ТЯЖЕЛОЕ ДЕТСТВО

И тем не менее Клементина остается ребенком, который только

КЛЕМ СТАЛА НАСТОЛЬКО ВЗРОСЛОЙ, ЧТО МОЖЕТ ДАЖЕ ВЫПИТЬ И ПОКУРИТЬ ВМЕСТЕ С ОСТАЛЬНЫМИ.

ОНИ УБИЛИ КЕННИ!

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ СВОЕГО ПРОШЛОГО И СВОИХ ЖИЗНЕННЫХ ПРИНЦИПОВ — ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ТЕМ ПЯТОГО ЭПИЗОДА.

В ФИНАЛЬНОЙ СЕРИИ КО ВСЕМ ПРОЧИМ НАПАСТЯМ, СВАЛИВШИМСЯ НА ГЕРОИНЮ, ДОБАВИЛИСЬ ЕЩЕ И ХОЛОДА.

вступает, пусть и в таких жестоких, ненормальных обстоятельствах зомби-апокалипсиса, во взрослую жизнь и только формирует свой характер. Поэтому второй важнейшей темой всего сезона стали попытки как-то повлиять на главную героиню и убедить ее поступать именно так, а не иначе.

Клем постоянно встречала людей, которые это свое отношение к миру уже сформировали, — будь то та самая брутальная девушка или местный тиран, железной рукой управляющий одной из групп выживших. Оба свой выбор уже давно сделали. Одна думает, что заботиться нужно только о себе. Второй — что ради выживания можно жертвовать чужими жизнями и превращать общину фактически в тюрьму, где царят жесткая, даже жестокая дисциплина и порядок.

Очень правильно, что авторы при этом не стали навязывать героине (а значит, и нам, игрокам) какую-то единственно правильную модель поведения. На протяжении всего сезона Клем сама решала, как ей поступать: соглашаться или нет, спорить, пытаться переубедить, вести себя более жестко или более «человечно».

В любом случае здесь нет черного и белого, у каждого свои «за» и «против». И порой более жестокая правда оказывалась куда честнее и правильнее, чем благородные попытки сохранить лицо и непременно спасти, прийти на помощь. А человек, долгое время убеждавший Клем, что думать нужно только о себе, мог вернуться, чтобы помочь и исправить ошибки прошлого, — в то время как вчерашние друзья и вообще вроде бы куда более «правильные и нравственные» люди предавали и бросали маленькую девочку одну с грудным младенцем на руках.

ПЯТЬ ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

Как и в первом сезоне, игра сосредоточена вокруг непростых решений. В одной ситуации мы выбирали, к кому из двух оказавшихся в беде людей броситься на помощь, в другой — думали, стоит ли вообще это делать. Вдруг погибнешь сам и вообще никого не спасешь? Это не говоря уже о ежесекундном выборе в диалогах, где иную реплику может запомнить кто-нибудь злопамятный.

Щекотливых ситуаций во втором сезоне было достаточно, и многие из них получились не менее шокирующими, чем в истории про Ли. При этом большинство этих развилок, вопреки обещаниям сценаристов, мало влияли на саму историю; как и раньше, авторы ставили нас перед нравственными дилеммами, но не для того, чтобы как-то изменить сюжет, а чтобы помочь игроку сформировать свой собственный моральный ориентир, определить его отношение к происходящему. Хотя во втором эпизоде, чуть ли не впервые за два сезона, наш выбор оказался действительно более значимым и интересным по последствиям, но это выглядело скорее исключением, лишь подтверждающим правило.

Так было ровно до финального, пятого эпизода **No Going Back**, который многое перевернул с ног на голову и оказался одним из самых необычных и интересных в хронологии интерактивного сериала. С одной стороны, желание в равной мере эпатировать публику, придумать очередную леденящую сердце ситуацию и подготовить почву для неминуемого продолжения не лучшим образом сказалось на логике повествования. Здесь куда чаще, чем раньше, приходится задаваться вопросами, почему и как могло произойти то или иное событие, некоторые сцены кажутся откровенно надуманными и нереалистичными: как, например, маленькая девочка с младенцем на руках без припасов и помощи остальных выживших смогла бы продержаться девять дней посреди запруженных ходячими мертвецами лесов, полей и рек? Тем более если вокруг снег…

С другой стороны, очень жизненным оказался тот факт, что в финальном эпизоде нашу героиню, всю такую повзрослевшую и ответственную, снова низвели до уровня маленького ребенка, которого можно оттолкнуть и сказать «не лезь не в свое дело», — в самых критичных ситуациях его все равно не слышат.

Наконец, и это самое главное, авторы впервые не ограничились каким-то локальным моральным выбором, а придумали несколько разных концовок. С кем из двух персонажей останется Клем, останется ли она вообще одна, куда отправиться дальше — эти решения (некоторые из которых потом еще и распадаются на новые выборы) явно сформируют и совершенно разные условия на старте уже анонсированного третьего сезона. Мы, по крайней мере, на это очень надеемся.

■■■

Второй сезон The Walking Dead получился таким же неровным, как и первый. Здесь были свои взлеты и падения, игровая механика в новой истории про Клем даже чуть примитивнее, а некоторые сцены и повороты сюжета заставляли нас недоумевать. Но главное было неизменным: Telltale Games снова рассказывали нам очень увлекательную, драматичную и взрослую историю. Она не о выживании посреди зомби-апокалипсиса, а о том, как герои безуспешно пытаются (или давно уже бросили попытки) оставаться человечными даже в самых отчаянных ситуациях. Зло здесь сосредоточено как раз в людях, что потихоньку сходят с ума и черствеют сердцем. Особенно отчетливо это видно по Клементине. Ее можно назвать человечной, она цепляется за чужие жизни обеими руками, но факт остается фактом: девочка осталась без детства и не так эмоционально воспринимает страшные вещи. Кажется, рано или поздно она станет отрицательным персонажем. ■

- V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- V КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ДОСТОЙНЫЙ, ХОТЯ И НЕ ИДЕАЛЬНЫЙ ФИНАЛ ВТОРОГО СЕЗОНА ИГРОВОЙ ВЕРСИИ THE WALKING DEAD, В КОТОРОМ НАШИ РЕШЕНИЯ НАКОНЕЦ-ТО ОТКРЫВАЮТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО РАЗНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ.

ГЕЙМПЛЕЙ	XXXXXXXXXX	7.0
ГРАФИКА	XXXXXXXXXX	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	XXXXXXXXXX	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	XXXXXXXXXX	6.0

РЕЙТИНГ

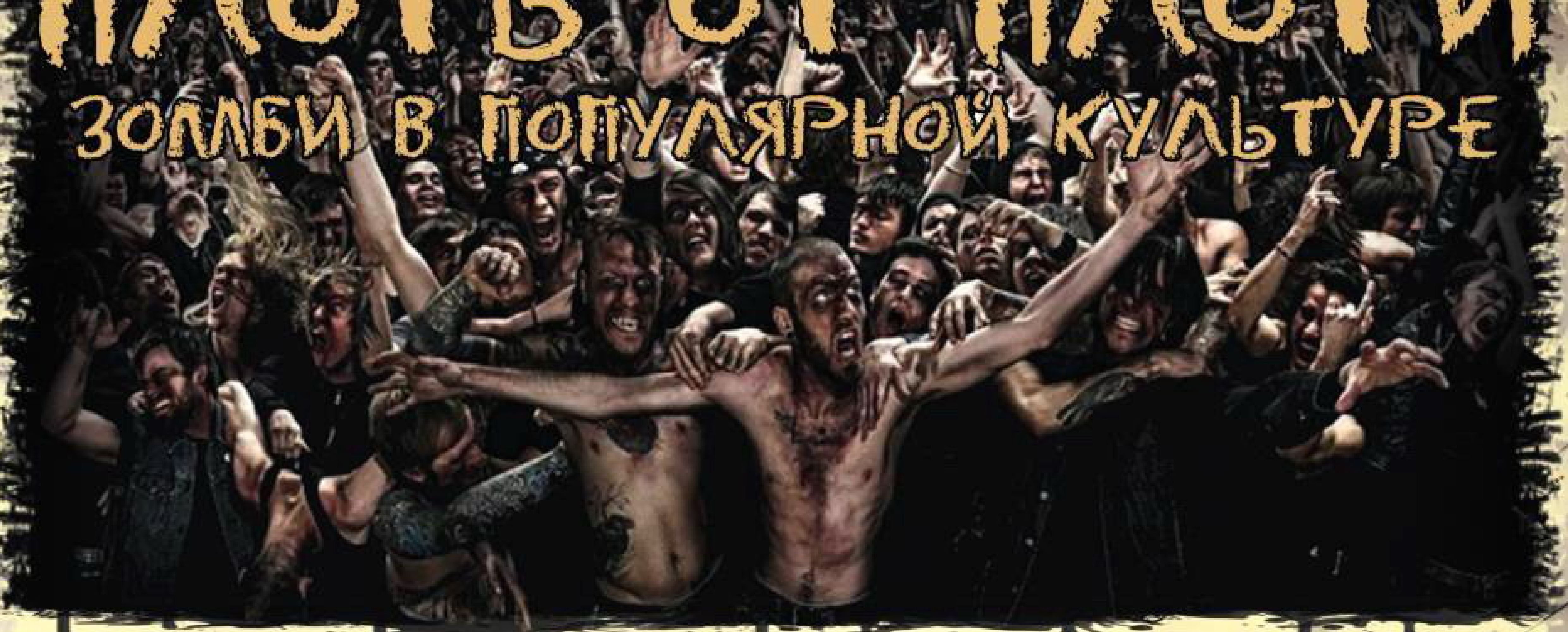
8.5

ОТЛИЧНО

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

ПЛОТЬ ОТ ПЛОТИ

ЗОМБИ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ



Объяснить суть The Walking Dead непосвященным, как известно, просто: достаточно изложить мысль о том, что речь в сюжетах вселенной идет вовсе не о зомби, а о людских отношениях. Вряд ли многие считают Роберта Киркмана великим визионером (знатоки в интернете, скажем, любят размышлять, что весь психологизм в его комиксах построен на архетипах из киноклассики Джорджа Ромеро, — и в этом есть зерно истины), но тяжело не признать, что именно его работа стала сегодня главной мыльной оперой в жанре хоррора.

При желании «Ходячих мертвецов» можно представить в любых других декорациях и с любыми другими врагами. Из сценария исчезнут пустынные улицы, свинцовое небо и зомби, но посыл и внутренние элементы истории останутся прежними — ожесточившийся социум, борьба за место в новом мире, примат инстинктов над здравым смыслом и чувствами.

ЕДИНСТВО МЕСТА И ВРЕМЕНИ

Сегодня размышлять о природе человечности в зомби-триллерах стремится почти каждый автор, но еще полвека назад такой подход можно было запросто принять за позерство и даже за неловкий намек на постмодерн.

Так, в доромеровское время, а если точнее — между тридцатыми и шестидесятыми годами прошлого века, жанр был далек от серьезных вопросов, максимум публике могли намекнуть о возможных экологических бедствиях и угрозах с Востока (кинофильм «Подростки-зомби»). Зомби-эпидемии в сценариях чаще носили локальный характер (дело тут было в ограниченных бюджетах и отсутствии технических возможностей), в роли несчастных героев выступали влюбленные парочки и группы подростков, а источником заразы авторы назначали то дикие островные культы («Белый зомби» с Белой Лугоши и упоительный вуду-хоррор «Я гуляю с зомби»), то происки амбициозных ученых.

В таких историях не без подтекста, но, кажется, только затем, чтобы не скатываться в откровенную клоунаду; куда важнее были сами монстры и связанные с ними жестокие истории.

Уже после «Ночи живых мертвецов» и «Рассвета мертвецов», где конфликт между героями был подчеркнуто важнее хищников из подгнившей плоти, маховик простых и свирепых фильмов про зомби закрутился с новой силой. Не в последнюю очередь благодаря итальянскому кинематографу и, в частности, сумрачному гению Лучио Фульчи. В какой-то степени его зомби-хорроры — медленные, тоскливые, грубые и снятые за три копейки — выступали антиподом изящного поджанра итальянских ужасов «джалло» (например, фильмы Дарио Ардженто), где речь чаще шла об обычных маньяках и все происходило очень красиво и ритмично.

Общее настроение фильмов — все то же. В своем известнейшем хорроре «Зомби» Фульчи ограничил место основного действия островом, а по поводу происхождения монстров дал две теории: магия вуду и биологический вирус. Его же «Город живых мертвецов» пронизан лавкрафтовскими мотивами (вплоть до того, что в сюжете фигурирует городок Данвич), и акценты в фильме еще более понятные: оккультизм, порталы в ад, дождь

КРОМЕ МЕЛОДРАМАТИЧЕСКОЙ ОСНОВЫ, В «БЕЛОМ ЗОМБИ» ТЯЖЕЛО НЕ ЗАМЕТИТЬ САТИРИЧЕСКИЙ НАМЕК НА ПРОБЛЕМЫ КАПИТАЛИЗМА: ЗОМБИ В ФИЛЬМЕ ИСПОЛЬЗУЮТ ДЛЯ РАБОТ НА ПЛАНТАЦИЯХ.

ЗЛОВЕЩИЙ ОСТРОВ ГАИТИ, С ЕГО КОЛДУНАМИ И КУЛЬТАМИ, ФИГУРИРУЕТ ЕДВА ЛИ НЕ В КАЖДОМ ВТОРОМ ЗОМБИ-ХОРРОРЕ СЕРЕДИНЫ ПРОШЛОГО ВЕКА.

Другие популярные темы — угрозы из космоса, а также катастрофы из-за радиации и загрязнения воды.

У Фульчи зомби часто выступают лишь одними из экспонатов обширного паноптикума. Впоследствии с мертвецов он и вовсе переключился на демонов, телепатию и простых маньяков.

из личинок и прочие любопытные вещи.

Все, что связано с физическим насилием, маэстро в своих фильмах артикулирует особенно старательно. Например, небольшой эпизод из «Зомби», в котором щепка медленно входит в зрачок героине, до сих пор вспоминают как один самых неприятных моментов в истории фильмов ужасов.

Средство от укусов

Второй любопытный (и, конечно, довольно условный) этап развития жанра — это двухтысячные годы, время, когда произведения про зомби стали одним из самых заметных явлений масскульта и одновременно с этим переросли себя. Тема апокалипсиса давно стала общей идейной платформой для высказывания на важные темы. Появились как минимум The Walking Dead Киркмана, «Метель» Сорокина и **The Last of Us** студии **Naughty Dog**. Зомби из объекта художественного описания превратились в своего рода инструмент. И вместе с этим — в главных героев сотен разных пародий (от комедии Саймона Пегга до романа Сета Грэма-Смита), безошибочно всеми узнаваемых участников некоего цирка шапито.

Вышло так, что, пока Дэнни Бойл в отличном триллере «28 дней спустя» поднимает тему социальной агрессии (быстрые и крайне злые зомби, как известно, в фильме служат очевидной аллегорией), где-то у других авторов с мертвецами воюют стриптизерши и кокни, у кого-то чудовища мешают студенческим каникулам, а еще у кого-то монстры схлестнулись с литературными героями или имеют нетрадиционную ориентацию (картина «Гей-зомби» и правда существует). Выделить у всего этого какие-то общие признаки — решительно невозможно.

Особое место во всем этом винегрете занимают сериалы про зомби. В них желание авторов рассказать о чем-то значимом, используя всем понятную и для всех привлекательную тему, особенно хорошо заметно. Например, малобюджетное шоу «Тупик» довольно мрачно издевается над базовой идеей почти любого реалити-шоу — формированием команды участников по принципу несовместимости. Телеканалам выгодно, чтобы в кадре постоянно кто-нибудь ругался, это гарантирует зрительский рейтинг. Молодые люди с радостью соглашаются на сомнительную роль эпатажных телезвезд. Однако что будет, если все пойдет не так и команда этих же самых людей вдруг окажется вынуждена сообща бороться с живыми мертвецами? Ответ авторы британского «Тупика» иллюстрируют на протяжении пяти небольших эпизодов — и там, скажем прямо, мало приятного (возрастной рейтинг R вполне удалось оправдать).

Другой английский сериал, хоррор-драма «Во плоти», рассматривает проблему человеческой адаптации и социализации. По сюжету, люди успешно смогли пережить зомби-катастрофу и даже научились обращать монстров обратно в людей. Юноша по имени Кирен как раз недавно вернулся к прежней форме существования, но теплого приема ему никто особо не устроил: жители городка враждебно настроены к бывшему убийце-каннибалу. Понятно, что идея с зомби-вирусом здесь лишь одна из вариаций того, как можно было оформить серьезный сюжет. Скажем, ничто не мешало построить на более-менее той же сценарной основе драму о внезапном возвращении человека из тюрьмы или с войны — проблематика во всех этих случаях может быть примерно одинаковой.

■■■

Игры серии The Walking Dead, вслед за одноименным комиксом и сериалом, отлично вписываются в ряд современных произведений про зомби. В противовес, например, графическим новеллам The Crossed, которые по некоторым признакам легко принять за артефакт эпохи упоительно жестоких фильмов Лучио Фульчи, здесь почти нет акцента на анатомических подробностях. И тем интереснее, на сколько еще историй хватит фантазии сценаристов, — кажется, осталось не так много видов человеческих конфликтов, которые они бы еще не рассмотрели в декорациях зомби-хоррора. ■

Проблематику своего хоррора Дэнни Бойл объяснял так: если раньше фильмы про зомби отражали страх перед ядерной войной, то сегодня один из факторов влияния на творчество — страх перед самим обществом.

На протяжении «Тупика» герои высказывают несколько версий происхождения зомби-вируса — от террористического акта до исполнения библейского пророчества.

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
NAMCO BANDAI GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PS3
САЙТ ИГРЫ
TOX2.TALES-CH.JP

НАЗАД В ЗИЛЛИЮ!
TALES OF XILLIA 2

АНТОН БЕЛЫЙ

Сюжет **Tales of Xillia 2** посвящен мальчишке по имени Люгер Кресник, который терпит неудачу в свой первый день работы поваром в вокзальном кафетерии, выживает в крушении миротворческого поезда и попадает во все полицейские сводки как самый опасный преступник страны. События Tales of Xillia 2 упакованы на удивление плотно для JRPG — особенно если торопишься изучить сюжетную линию, не отвлекаясь на тонны побочных заданий.

ДВА МИРА, КУЧА ПРОБЛЕМ

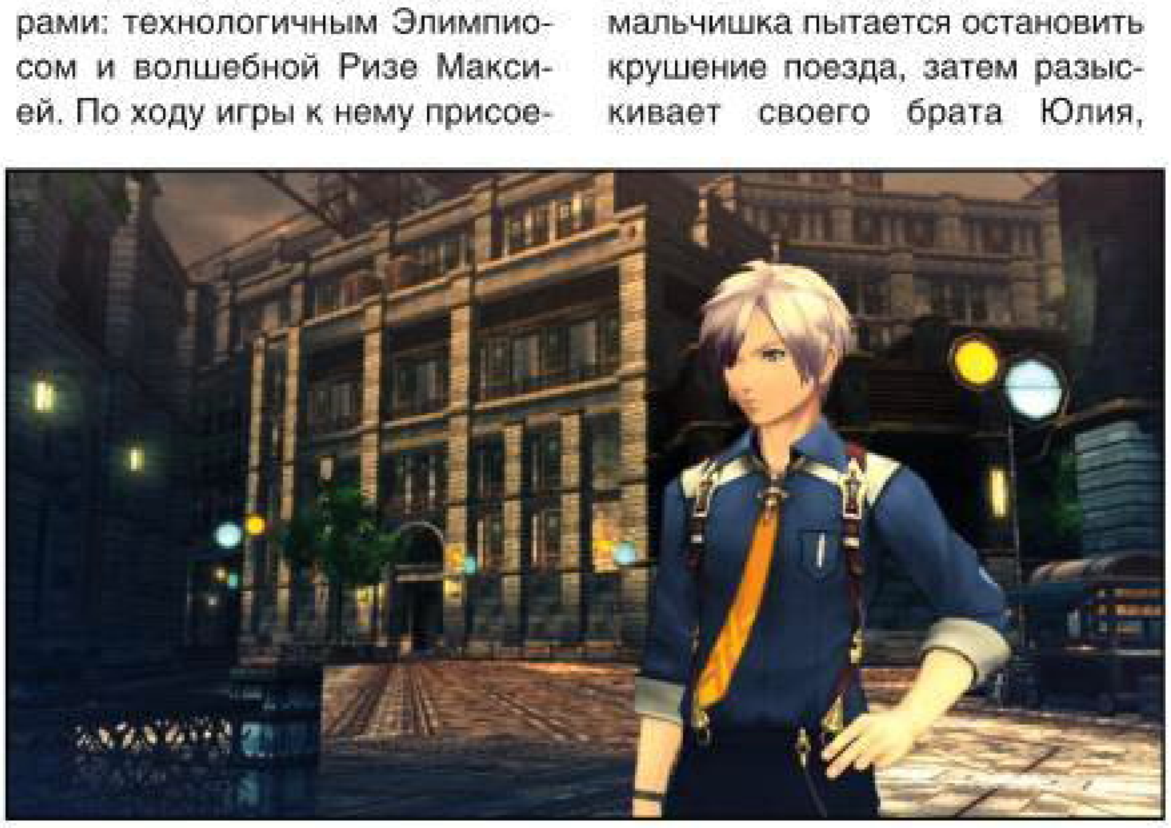
Люгер кочует между двумя мирами: технологичным Элимпиосом и волшебной Ризе Максией. По ходу игры к нему присоединяются самые странные (хотя и вполне обычные по меркам аниме) напарники — например, школьница царских кровей, которую в бою поддерживает говорящая плюшевая игрушка, или блестящий стрелок, в настоящее время работающий менеджером по продажам.

Все важные герои из прошлой части рано или поздно вернутся: в команду вступят и Джуд Мантис, и Милла Максвелл. Но главными героями все же выступают новички — «эмобой» Люгер и юная мадмуазель Эль Мел Марта. Сценарий без устали бросает вас из одной заварушки в другую. Сначала мальчишка пытается остановить крушение поезда, затем разыскивает своего брата Юлия, вставшего на путь зла, потом вступает в организацию «Спириус» и влипает в многомиллионный долг, который приходится выплачивать чуть ли не до конца игры, и так далее.

БИТЬ, БИТЬ И СНОВА БИТЬ

Обычно игры серии Tales делаются по принципу «новая игра — новая вселенная», но Tales of Xillia стала исключением. Продолжение раскрывает подробности отношений двух миров, противопоставляет мегаполисы и смартфоны элимпианцев сельской идиллии жителей Ризе Максии. Кроме того, в Tales of Xillia 2 время от времени случаются «нарушения в ткани вселенной», изменяющие ход истории и ведущие к альтернативным версиям реальности. В них — едва ли не самый смак истории. «Может быть, все было совсем по-другому?» — почти универсальный трюк для любого сюжета, и создатели **Bandai Namco** пользуются им именно так, как надо.

Боевую систему немного изменили. Люгеру, в отличие от Джуда из первой части, доступно сразу три вида оружия (каждый подходит для разных ситуаций) и возможность ненадолго превращаться в разрушительной мощи «ангела» с обоюдоострым копьем. Драться по-прежнему интересно — серию Tales давно ценят за зажигательные схватки «как в боевиках». Но иногда все упирается в степень развития героев: даже если по полной задействовать все умения и комбинации и без устали



Люгер Кресник, главный герой. Преступник поневоле и будущий агент влиятельной корпорации «Спириус».

У пистолетов есть лишь один недостаток — урон от них существенно ниже, чем от клинков или молота.

Нова, финансист корпорации «Спириус», по уши влюблена в Люгера и просит принять ее в команду.

На первый взгляд, в массовых потасовках творится неразбериха, но после сотни битв игроки будут чувствовать себя в бою так же комфортно, как небезызвестные «хулиганы Зеленой улицы».

маневрировать, без факультативной прокачки некоторые боссы покажутся команде во всех смыслах невыносимыми.

Еще в Tales of Xillia 2 появились моменты, когда приходится делать выбор. Как правило, это возможность отказать в помощи или побыть хорошим парнем. Выбор предлагают строго из двух вариантов, и на сюжет в целом это не влияет, но, если часто «угадывать» хороший вариант ответа, Люгер улучшит отношения с собеседником и, если повезет, даже получит от него подарок.

Люгер защищает Элле почти так же ревностно, как родной отец, отправивший ее в начале игры на поиск легендарных земель Канаана. Но доверительная связь между ними устанавливается не сразу.

ПОДРУЖИСЬ С НАПАРНИКАМИ

В Tales of Xillia 2 полно побочных занятий. К каждому из товарищей Люгера прилагается отдельная необязательная история. Девушка Лея мечтает стать репортером, но не может наладить отношения с редактором. Доктор Джуд потратил все свои средства на исследование волшебных камней, и теперь его лабораторию хотят отнять бандиты. Если поддерживать напарников — будет расти показатель взаимопонимания, что поможет Люгеру эффективнее драться с ним в связке. Благодарные напарники задарят подарками, повышающими параметры, и даже поделятся уникальными предметами собственного гардероба.

Кроме историй напарников есть, например, кошачья (кошачья!) служба доставки. Выбираем интересующую локацию, подкармливаем кота вкуснятинкой из длинного списка и выпускаем на волю. Через несколько минут он вернется с добычей — это могут быть квестовая морковка, тунец или даже бутылка виски. Иногда котики приводят за собой новых котов, приближая Люгера к выполнению сверхзадачи: собрать сотню разных котов.

Особого интереса в этом занятии нет, но это полезно и просто мило. Побочные задачи вообще в основном созданы, чтобы утолять голод манчкинов, — необязательных миссий на доске объявлений хоть отбавляй, но все они в конечном счете упираются в курьерские задания, истребление монстров или поиск редких предметов.

■■■

Tales of Xillia 2 раскачивается медленно. На первых порах она напоминает хардкорную **Final Fantasy IV**, будто созданную для того, чтобы сделать жизнь игрока полной мучений. В действительности это скорее метафора развития личности Люгера: начав обыкновенным неудачником из школьного аниме, он становится героем и агентом «Спириуса», а игра вознаграждает его, делая жизнь проще. Появляется возможность телепортироваться в любую точку мира или бегать по локациям со скоростью Флэша.

К середине Tales of Xillia 2 неудобства рассеиваются, как сомнения теперь уже бывшего неудачника. Но это не отменяет объективных проблем игры: устаревшей технической части, несколько навязчивого «гринда» и явного переизбытка ассетов из первой части. Namco Bandai сочли прямое продолжение популярной «Зиллии» хорошим поводом сэкономить на новом контенте (как это сделали **Square Enix** с парой продолжений **Final Fantasy XIII**), и это одна из главных причин, почему наша оценка куда ниже, чем могла быть. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Скорее всего, самой благодарной публикой Tales of Xillia 2 станут не любители первой части (они уже видели почти все, что готова предложить игра), а новые игроки. Они не заметят, что монстров и предметов перекочевала из Ризе Максии годичной давности. Bandai Namco явно сэкономили на второй части, поэтому получилось намного хуже, чем могло бы. Это хорошая история, которую омрачает неприятное чувство дежавю.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★	8
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★	7
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★	7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК
ACCESS GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PS3

САЙТ ИГРЫ
drakengardgame.com

Drakengard 3

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ОСОЗНАННОЕ БЕЗУМИЕ

Если в **Drakengard 3** отключить речь и субтитры (или просто забыть английский), главная героиня может показаться прекрасной богиней войны, а сама Drakengard 3 — возвышенным эпосом о кровавом возмездии. Но не пытайтесь себя обманывать — вскоре иллюзию все равно развеет самозабвенно писающийся от испуга дракон.

Что символично, за игру ответственна та же студия, которая сделала восхитительную **Deadly Premonition**, — в своей неуклюжести они очень похожи. В команде Drakengard 3 нет SWERY, зато есть Таро Йоко. У этого человека бурная фантазия, странные представления об игровом дизайне и совсем никаких тормозов. И это прекрасно.

ГОТОВЬТЕСЬ К ХУДШЕМУ

Drakengard 3 — не очень качественно сделанная игра, и это стоит уяснить сразу. Она целиком состоит из полос препятствий, на которых приходится перемалывать орды скудоумных трусливых чурбанов. В ней полно багов, и, несмотря на техническую отсталость, она позволяет себе чудовищно тормозить в самые ответственные моменты. С середины игры и далее приходится заново зачищать уже пройденные уровни. Добивающий удар наносит финальный босс — кошмарная семиминутная ритмическая игра, которая нарочно вас путает, а одна ошибка в ней вынуждает начинать сначала.

Но Drakengard 3 с ходу создает интригу, и эта интрига тянет на себе все остальное. Она мастерски обманывает все ваши ожидания. Это очень странная игра.

Вот, например, главная героиня. Ее зовут Зеро. По артам и трейлерам она видится то томной принцессой с богатым внутренним миром, то лишенной эмоций боевой куклой вроде Лайтнинг из **Final Fantasy XIII**. Ни один из этих образов не имеет ничего общего с настоящей Зеро — циничной, вульгарной, жестокой, стервозной и, до кучи, голодной до секса. Она охотится на своих сестер и забирает себе их мужчин. Она не глядя убивает всех, кто смеет встать у нее на пути. Она матерится как сапожник. Она — дьявол во плоти.

Тем не менее вы почти наверняка станете ей сочувствовать. В паноптикуме действующих лиц Drakengard 3 «хороши» все без исключения, один другого краше. Пять сестер Зеро — вечно неудовлетворенные истерички с комплексом Иисуса. Их мужчины — ходячие личностные девиации: абсолютный нарцисс, абсолютный садист, абсолютный мазохист и абсолютный престарелый извращенец. И на их фоне красуется главный спутник Зеро — страшный и ужасный дракон Михаил, который на самом деле рохля-пацифист, верещащий голосом маленькой девочки. И поэтому его все обижают.

Зеро может водить с собой двоих напарников, но лучше всего они играют роль пугал для битья.

В некоторых местах можно позвать на помощь Михаила. Но тогда FPS может просесть до 5—10 кадров в секунду.

НЕСООТВЕТСТВИЕ ОБЛИКУ

Вся первая половина Drakengard 3 — это сценарный хаос, загнанный в типичную RPG-форму. Зеро прорубает себе путь сквозь войска сестер, убивает сестер в порядке от слабейшей к сильнейшей и по очереди подчиняет себе их первых помощников. Еще есть якобы ролевые элементы: Зеро получает опыт, собирает новое оружие, становится крепче и больнее бьет.

Геймплей меняется редко: начали в пункте А, побежали в пункт Б, по дороге всех перебили, перешли к следующей миссии. На некоторых уровнях Зеро седлает Михаила и начинает жечь напалмом. Если не считать драк с боссами (они как раз очень даже ничего), такие моменты получились особенно неуклюжими, но над этим особо не задумываешься, потому что наконец-то — ура! — хоть какое-то разнообразие.

Сценаристы (во главе с Таро Йоко) старательно отводят взгляд от халтуры программистов и дизайнеров (тоже во главе с Таро Йоко). Из диалогов видно, что на самом деле Drakengard 3 прекрасно отдает себе отчет в своих проблемах. Стоит вам наткнуться на очередную идиотскую прыжковую головоломку, как Зеро не преминет сообщить, насколько ее это бесит. Когда счет проведенных за игрой часов перевалит за десяток, вы не раз услышите, что ее остро заколебало месить одинаковых слепых идиотов.

Если воспринимать Drakengard 3 не как слэшер, а как своеобразный хайтековый визуальный роман, дело пойдет на лад. Пока вы на автомате пробиваетесь к финишу, на фоне постоянно кто-то болтает. В диалогах сортирный юмор перемежается с каламбурами — настолько идиотскими, что даже забавно. Следить интересно даже за самыми пустыми разговорами — вроде тех, где Михаил снова порет какую-нибудь жизнерадостную чушь и путает circumcisions с circumstances.

Дух Drakengard 3 совершенно не соответствует ее внешности, и такой контраст сперва сбивает с толку, но потом очаровывает. А очаровав — слегка отупляет. После этого даже глупое кровавое месиво начинает доставлять удовольствие.

Заполнив особую шкалу, Зеро может перейти в так называемый Intoner Mode, чтобы крошить всех в фарш в три раза эффективнее. К играющей музыке в такие моменты подключается вокал. Красиво.

ИСПЫТАНИЕ НА ВЕРНОСТЬ

На фоне всего этого не видно ответа только на один вопрос: зачем это происходит? Финал объяснит всё. Он прекрасен, но путь к нему — долгое и достаточно суровое испытание.

Когда история переваливает за середину, Drakengard 3 резко меняет настрой. Бесконтрольный угар отходит на второй план, на первый выходят метаморфозы реальности, выворачивающие мозги наизнанку. Но в том месте у разработчиков как будто закончились деньги: сражений становится больше, роликов и диалогов — значительно меньше. Если вы хотите узнать самое главное, придется не только заново проходить уже пройденные уровни, но и убить несколько лишних часов на добычу всего оружия в игре. Иначе вы просто не получите «настоящую» концовку.

Видимо, Таро Йоко и компания предполагали, что если вы ради истории вытерпели кривой экшен, то вытерпите и такое. Причем как раз в этом месте сложность значительно возрастает, и приходится действительно играть, а не вслепую стучать по клавишам. Однако это уже не так весело, как в самом начале, — чем дальше, тем меньше происходит важных событий.

На некоторых уровнях с Михаилом игра превращается в странноватый «рельсовый» шутер. Тоже полезно для разрядки обстановки, хотя не слишком здорово само по себе.

И ладно бы все это было чистым факультативом, но за гриндом скрыт ключ к разгадке всего. Нужно очень полюбить эту игру, чтобы не пожалеть времени и дойти до конца.

■■■

Drakengard 3 постоянно напоминает, насколько великой она могла бы стать, будь у нее бюджет побольше. Незаезженная, сумасшедшая и в итоге ошеломляюще трогательная история, весьма приличный дизайн персонажей, по-дракенгардовски отменная работа со звуком и музыкой (если вы помните ту же **Nier**, то понимаете, о чем речь) и даже локализация — все это будто досталось ей от куда более дорогой игры.

И в этом-то заключается главная проблема — вместо того чтобы сосредоточиться на малом, но насыщенном, авторы зачем-то пытаются сделать игру в формате сорокачасовой JRPG. Все понятно, «почерк» и «верность корням»... Но все же есть мнение, что игру вроде Drakengard 3 должно увидеть больше людей, а попытки затянуть историю это сделать мешают.

Удивительно уже то, что Square Enix выпускает подобные вещи. Но нам правда интересно узнать, что получилось бы, если бы Таро Йоко получил бюджет, скажем, Final Fantasy XIII вместо Мотому Ториямы. Будь среди разработчиков больше таких бесшабашных безумцев, как Йоко, жить было бы гораздо интереснее! ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Drakengard 3 однообразная, местами откровенно издевательская. Здесь постоянно дают о себе знать низкий бюджет и ленивое тестирование. Но бунтарский дух переворачивает все вверх дном. Это хорошая игра — даже несмотря на то, что она плохая.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★	7
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★	7
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★	7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

БЕЗУМНЫЙ Drakengard

КАННИБАЛИЗМ И ГРЕХОПАДЕНИЕ В СТРАНЕ ЭЛЬФОВ И ФЕЙ

Сюрпризы Nier после Drakengard — и не сюрпризы вовсе. Вот Каине — здешний секс-символ, девица в БДСМ-обтяжках. На самом деле она гермафродит, и в этом нет ничего такого. Даже удобно в некотором смысле — расширяет выбор партнеров.

Чтобы полюбить **Drakengard**, вы должны суметь преодолеть ту гору нечистот, перед которой она вас поставит. Геймплей в этой игре не столько развлекает, сколько утомляет и выматывает, но если вы с этим справитесь, то столкнетесь с поразительными, врезающимися в память историями.

Drakengard с самого первого появления на публике балансирует на грани между посредственностью и гениальностью. На первый взгляд, это игры про драконов и хаос битвы, но на самом деле все гораздо, гораздо изощреннее.

Поэтому мы решили немного рассказать вам о серии Draken-gard и связанной с ней **Nier**. Не обо всем сразу, а именно о той их стороне, где посредственность начинает отступать.

В одной из ветвей Drakengard 3 народ сестры Зеро теряет свою богиню, а вместе с ней разом лишается рассудка. До этого противники боялись, а теперь — приходят в пугающее исступление.

НАЗЛО КЛИШЕ

Из рецензии вы уже знаете, что Зеро, несмотря на ангельскую внешность, кровожадна и развратна. Знаете и о проблемах других персонажей. Но эта кунтскамера — ничто в сравнении с желтым домом Drakengard номер раз.

Каим, с виду типичный смазливый молодой человек, в самом начале игры лишается языка, но немоты недостаточно, чтобы скрыть его озлобленность, садизм в запущенной форме и явное сексуальное влечение к собственной сестре, притом взаимное. В английской версии толщину намеков поумерили, но улики все еще кричат о грехопадении.

Чуть больше повезло здоровяку Леонарду. Вообще-то он положительный герой — вежливый, обходительный и очень раскаивается в своей нездоровой любви к детям, поэтому в английской версии намеки на грустное прошлое Леонарда замазали с большим старанием.

Еще есть Ариох — эльфийская домохозяйка, на глазах у которой убили мужа и сына. Теперь она как будто пребывает в вечном сатанинском бреду, несет околесицу и поедает детей, потому что они вкусные. Она явно опасна для всех, однако Каим берет ее в команду, потому что... почему бы и нет! Один черт, все остальные еще хуже.

По героям Drakengard видно, что здесь почти нет светлых пятен и нет другого пути, кроме как дальше во тьму. Это поразительно мрачная, отчаянная история о мире, где ниже дна уже никуда. Она очень смела в своих высказываниях, ничего не стесняется, и это загадочным образом притягивает.

К маленьким детям Drakengard явно относится как к символу. Наш главный враг предстает в обличье одержимой десятилетней девочки, а вселенское зло отождествляется с армией безобразных младенцев во главе с почти мопассановской матерью уродов.

НАЗЛО ВРЕМЕНИ

В каждой Drakengard несколько концовок. Таро Йоко, идеолог серии, использует альтернативные сюжетные ветви, чтобы показать те стороны персонажей, которые нельзя показать в других обстоятельствах.

Альтернативные пути открываются только когда вы пройдете все предыдущие, и в каждой из них история предстает в новом свете. Если первая ветвь Drakengard 3 — это сумасшедшая абсурдная комедия, то во второй события резко отказыва-

Nier по духу сильно отличается от Drakengard, но Таро Йоко считает ее полноправной частью серии. Тем интереснее наблюдать, как создатель одной из самых сумасшедших игровых вселенных рассказывает красивую историю без явной чернухи.

ются идти по знакомому сценарию. Вы вроде бы знаете всё, что будет дальше, но на самом деле не знаете ничего. Ситуации, с которыми вы легко справились в первой ветви, выходят из-под контроля, и становится немного не по себе. Drakengard 3 перестает быть пародией и превращается в фантасмагорический триллер, чутко играющий с вашим восприятием.

Выделить среди концовок единственную каноничную невозможно. По одной простой причине: они все каноничные. Даже та самая-самая последняя концовка из первого Drakengard, до которой добрались только самые упертые.

Огромная фигура из песка, очертаниями напоминающая безволосую женщину, рассыпается на улицах современного Токио. Величественная драконица восклицает: «Свершилось! Наконец-то!», ловит две ракеты и, обмякнув, падает вниз. В небе два истребителя. «Говорит Браво-1. Неопознанная цель устранена. Конец связи». Идут титры.

Эта концовка должна была идти по разряду шуточной — примерно как концовки с инопланетянами и собакой из **Silent Hill**. Таро Йоко никому ее не показывал, пока длилась разработка. Говорят, кого-то из его команды эта выходка даже привела в ярость. Однако спустя семь лет вышла Nier — и она уже на полном серьезе рассказала о том, что произошло с почти вымершей Землей спустя почти полторы тысячи лет после инцидента.

При разработке Drakengard Таро Йоко настоял, чтобы небо как можно меньше напоминало настоящее. Это укрепляло видимость безумной ирреальности происходящего.

Карта из Drakengard 3. Если не приглядываться, сходства очертаний можно и не заметить.

НАЗЛО РЕАЛЬНОСТИ

Посмотрите на карту из третьей части — это, если вы не заметили, западная Европа, только отзеркаленная по обеим осям.

Чисто технически Drakengard рассказывает альтернативную историю Земли. Где-то в девятом веке на Иберийском полуострове произошел катаклизм. В результате него мир познакомился с драконами, уродами (это, кажется, наиболее точный перевод термина grotesquerie) и цветком, который носит Зеро. В считанные месяцы драконы сровняли с землей Священную Римскую империю, все существовавшие в то время цивилизации пали, а Земля перестала быть Землей и сделалась Мидгардом.

В Drakengard много информации о мире, но она почти никогда не лежит на поверхности. Вы можете плюнуть на прокачку оружия и упустить множество занятных историй, идущих в комплекте. Вы можете проигнорировать записи из Nier и так и не узнать об эпидемии, превратившей процветающий Токио в соляные пустоши.

Тех, кто готов тратить время на изучение здешней космогонии, Drakengard рано или поздно поощряет удивительными находками. Что, впрочем, не мешает ей водить вас за нос и в голос смеяться над вашей простодушностью. Потому что она так может.

■■■

Остается один вопрос: стоит ли во все это играть или лучше посмотреть на YouTube?

Для простоты будем считать, что вы согласны смириться с примитивным геймплеем и посредственной технической частью и играть ради истории.

В таком случае первым делом разыщите Nier. Она сильно отличается от остальных Draken-gard: это не прямолинейный экшен, а приключение с открытым миром. Из всех игр серии она шокирует меньше всего, и ее история по-хорошему красива, без оговорок вроде «но тут сортирный юмор».

Затем сыграйте в Drakengard 3 — она отличная, несмотря на все отмеченные в рецензии недостатки.

Нужны ли первые две части? Если этот вопрос вообще возникает, вторую можете отметать без сожалений — Таро Йоко не имел никакого отношения к ее разработке, и помешательство первой части в Drakengard 2 уступило сопливому занудству.

А первая Drakengard... Первая Drakengard — это кромешный артхаус. Сегодня в нее очень сложно играть, но ничего подобного ей вы не найдете больше нигде.

Если вы достаточно отважны, дерзайте. ■

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ
REVERB TRIPLE XP
РАЗРАБОТЧИК
ZOJOI
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
SHADOWGATE.COM

SHADOWGATE

ВОШЕЛ В КОМНАТУ И НЕ ВЕРНУЛСЯ

ВЯЧЕСЛАВ МАКОВЕЦКИЙ

В **Shadowgate** проще простого натворить ошибок и с треском проиграть. Вспомните интерактивные книжки, в которых нужно было перескакивать с одной страницы на другую и постоянно принимать не самые очевидные решения — смело зайти в сокровищницу и жадно наполнить карманы золотом или пустить вперед когонибудь другого? В первом случае, по канонам жанра, героя как-нибудь бесчеловечно убьют: принудительно зальют раскаленный свинец в рот или спутник решится на предательство и резво воткнет вам кинжал в спину десять раз. Авторы Shadowgate любят такие книжки и не любят вас, поэтому играть будет весело и немного больно. Зазевался, сделал что-то не в том порядке — умер. Не обзавелся полчаса назад нужным предметом — умер. Зашел не в ту комнату — умер. И хорошо, если вас только дракон поджарит. А можно и смертельную заразу подхватить или, взяв с алтаря неведомую книжку, получить булыжником по голове. «Какая жалость, что вы умерли», — участливо сообщит вам игра... в сотый раз. Сохраняйтесь почаще.

ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ ЗА 60 КЛИКОВ

Чисто технически исходная Shadowgate — это квест, но по духу и нраву она ближе к классическим dungeon crawlers: если из нашумевшей недавно **Legend of Grimrock** убрать полноценные сражения, получится что-то похожее. Игре уже много лет и дело мы имеем с обновленной и адаптированной версией. В исходную сейчас играть вряд ли кто-то станет — с ее выхода прошло двадцать семь лет.

Ремейк повторяет формулу Shadowgate из восьмидесятых почти дословно. Добавились разве что уровни сложности: легкие упрощают прохождение, но закрывают доступ ко многим локациям и делают игру значительно короче, а на высоком игра становится настоящим приключением про преодоление боли и страданий, заставляя подолгу блуж-

К любым незнакомым предметам лучше всего подходить с опаской.

Осторожнее с пылью на книгах: вдохнете, отравитесь и погибнете. Шутка.

Разговаривать с незнакомыми людьми мы не рекомендуем.

дать, ржаво скрипеть мозгами и шарахаться от каждого шороха.

Балансирующая между претенциозностью и иронией история задает тон всему происходящему и создает нужный фон для геймплея, но сама по себе проста, как грабли. Давным-давно в замок Врата Теней (тот самый Shadowgate) пришли печаль, разруха и недружная компания монстров, а с ними великий злой колдун, с соответствующими его натуре планами. «Некогда объяснять, — так или примерно так заявляет нам волшебник Лакмир. — Иди и убей его. Потому что мы — добро, а он — зло!»

Как во многих старых квестах, с любым активным предметом здесь можно сделать много всякого. Характерный избыток взаимодействий разработчики обрезать не стали, поэтому тут, даже чтобы войти в запертую комнату, придется проделать массу манипуляций. Вот, смотрите сами и держитесь. Сначала мы подбираем ключ, щелкнув по команде «взять» и затем по ключу. Два щелчка мышью. Потом достаем ключ из инвентаря, щелкнув по соответствующей иконке, по команде «использовать», затем по ключу и кнопке, закрывающей инвентарь. Четыре щелчка мышью. Открываем дверь, щелкнув по ней, затем по команде «открыть» и снова по двери. Три щелчка мышью. Входим в комнату, щелкнув по команде «идти» и по дверному проему. Два щелчка мышью.

Итого одиннадцать. А в большинстве случаев ключ не будет просто так валяться на полу: где-то, например, сперва придется осветить помещение факелом, обыскать все углы, найти пресловутый ключ в глыбе льда и додуматься растопить глыбу пламенем. Ничего сложного — но представьте, сколько времени уйдет на один только перебор команд! Любые действия, заклинания или часто используемые предметы можно назначить на горячие клавиши, и это здорово скрашивает жизнь, но временами в голове все равно бьется мысль, что игру искусственно затягивают.

С другой стороны, чем больше в нашем распоряжении действий, тем шире возможности, и иногда придумываются довольно неожиданные вещи. Многие головоломки решаются несколькими способами. Просто стырить у дракона нужную вещь из-под носа — или попытаться закрыться от пламени щитом и обчистить чудище куда основательнее. Подыскать подходящий ключ для двери — или изучить взламывающее заклинание.

Не от всего, что вы сделаете, будет польза, зато едкий комментарий вам обеспечен. Ваш спутник, череп по имени Йорик, подобно Морте из Planescape: Torment, обожает трепать языком и давать советы. Порой от этого болтуна и правда бывает толк, а еще он может разрядить обстановку, когда вы корпите над очередной загадкой. Пните Йорика, и он клятвенно пообещает заткнуться. Попробуйте вонзить зубы в валяющийся на полу замерзший труп, и вам укажут, что ваш дедуля перевернулся бы в гробу, если б узнал о ваших гастрономических пристрастиях.

По замку раскиданы странные колдовские аномалии и ловушки.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ЛОГИКА

Каждая локация выглядит здорово, и впечатление портит лишь незамысловатая анимация (открытая дверь, к примеру, просто «растворится» в воздухе). Но временами визуальный стиль играет с нами злую шутку. Пропустить что-то важное в Shadowgate проще простого: активные зоны тут в прямом смысле слова не отсвечивают; вы замучаетесь тыкать в каждый пиксель, а затем пытаться совместить все со всем.

Вместо этого лучше проанализируйте окружение и почитайте, что говорится про вещи, за которые цепляется взгляд. Вы можете до скончания века простукивать комнату мышкой и не найти ничего, а можете обратить внимание на описание тумана и узнать, что это не туман, а горючий газ. Раз так, сунем в него факел. Газ вспыхнет, клубы дыма рассеются, и мы разглядим пару монеток, которые пригодятся попозже.

Или не пригодятся. Разработчики коварно добавили несколько совершенно бесполезных и только сбивающих с толку предметов. Зачем? За тем, что они так могут.

■■■

В плане геймдизайна Shadowgate осталась в той эпохе, когда разработчики не особенно заботились о нашем удобстве и душевном спокойствии, и это одновременно и главное ее достоинство, и основной недостаток. Недостаток — потому что иногда Shadowgate приводит в бешенство. Достоинство — потому что сегодня такое вот «хорошо забытое старое» может подарить очень незаурядные и свежие ощущения. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Всегда мечтали умереть сотней разных способов после тысячи кликов мышью. Многих Shadowgate оставит в недоумении, покажется нудной и слишком сложной. Но тут все зависит исключительно от личного восприятия. Кому — интересная задачка, а кому — докука.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

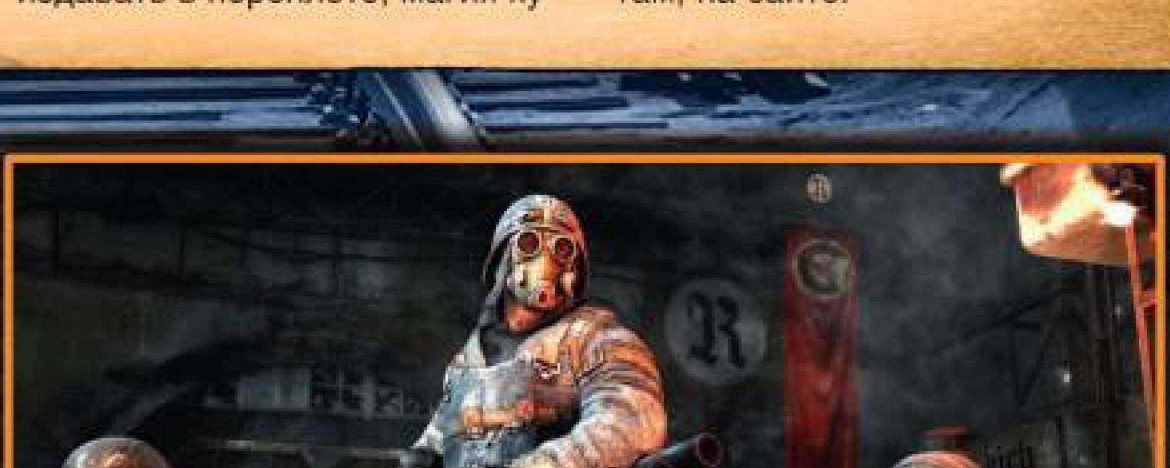
ДЕНИС МАЙОРОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГЦ, 4 ГБ, 1,5 ГБ ВИДЕО

ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	РАЗРАБОТЧИК	МУЛЬТИПЛЕЕР	ПЛАТФОРМА	САЙТ ИГРЫ
ЭКШЕН	DEEP SILVER	4A GAMES	ОТСУТСТВУЕТ	PC, PS4, XBOX ONE	ENTERTHEMETRO.COM

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОД ЗЕМЛЮ

В рецензии на **Metro: Last Light** мы рассказывали, как неоднозначный роман Дмитрия Глуховского про катастрофу с упоением читался на сайте автора: темный фон, заунывная музыка, читатель целиком и полностью погружается в атмосферу мрака и отчаяния. На не самый складный стиль, на какие-то глупости в сюжете читатель закрывал глаза — действие вытягивал антураж, контекст. Когда же роман начали издавать в переплете, магия куда-то исчезла и глаз начинал цепляться за несостыковки; все же история про подземку будущего лучше всего смотрелась там, на сайте.



Столкновения с монстрами были немногим интереснее перестрелок с людьми. Но их хотя бы разглядывать занятно. А с обновленной картинкой они стали еще «живописнее».

Если уж противники Артема заметили, окончательно из состояния боевой тревоги они уже не выйдут. Не очень удобно, зато реалистично.

Ну а если и «Выживания» вам окажется мало, добро пожаловать в режим «Разведчик». Здесь противники еще злее, патронов еще меньше, а интерфейс вообще пропадает.

«Живые» локации по-прежнему успешно отвлекают от не самой интересной стрельбы.

Игровая адаптация романа неосознанно несла в себе такую идею: Last Light, может, не самый лучший боевик, но игрок все равно игнорирует неприятные мелочи примерно по похожим причинам. В игре смогли воссоздать неповторимую атмосферу — такую, извините за пошлый эпитет, густую, что хоть ложкой ешь.

Что же до технической реализации, то шутеры из Metro получились так себе. Нормальной баллистики нет, противники не совсем хорошо соображают и вяло реагируют на попадания, оружие неубедительное — набор симптомов вполне типичный для шутеров, сделанных на постсоветском пространстве, **S.T.A.L.K.E.R.** страдал той же болезнью. Не спасал ни интересный арсенал, ни возможность прикрутить приклад и оптический прицел к обычному револьверу.

Только вот в «метро» мы спускаемся совсем не за этим.

ТУШЕНКА И ГИТАРА

Metro Redux — это две игры в одной, переиздание предназначено в первую очередь для консолей нового поколения, а не для обладателей персональных компьютеров. С ходу, как ни приглядывайся, никаких изменений в геймплее не видно: враги по-прежнему игнорируют летящие в них пули, успешно прячутся от залпов из дробовика за фанерными перегородками, а затем дружной колонной бодро лезут прямо под обстрел. На обещанный «улучшенный ИИ» не очень-то похоже.

Только при скрытном прохождении заметен кое-какой прогресс. Раньше местные обитатели больше походили на роботов — через полкарты видели главного героя, Артема, в кромешной темноте и отыскивали его даже в самых укромных уголках. В таких условиях скрытно проходить игру решались разве что самые страстные любители Снейка и Сэма Фишера.

В новой версии враги все-таки лишились своего сверхъестественного зрения. Правда, в темноте героя различают все так же хорошо, научились, видать, от жизни под землей. Зато теперь от них хотя бы можно спрятаться — сквозь ящики обитатели подземки больше не видят.

Так и не доведенные до ума перестрелки огорчают, но понять разработчиков, сосредоточившихся на доведении до ума именно стелсовой составляющей, можно. Аптечки и патроны в постапокалиптической Москве весьма редкие штуки, так что игра и раньше подталкивала игроков к скрытному прохождению. А теперь, благодаря режиму «Выживание», оно должно и вовсе стать основной геймплейной механикой.

Но основная заслуга нового режима в другом. Он выводит на передний план главное достоинство игры — феноменальную проработку окружения. Кипящую на станциях жизнь и раньше было не пропустить, но вот сотни мелких штрихов на «боевых» уровнях в пылу сражений ускользали от внимания только так.

Теперь же, когда мы вынуждены таиться в тенях, все детали как на ладони. Проработанные до мельчайших деталей интерьеры, случайные разговоры противников и даже совершенно новые комнаты и целые отрезки уровней отлично освежают впечатления от игры, даже если она уже пройдена.

СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

Впрочем, **4A Games** вряд ли целились в старых поклонников. Главными покупателями игры должны стать владельцы новых консолей, с игрой, скорее всего, не знакомые. Именно поэтому игру так тщательно подтягивали графически. Текстуры высокого разрешения, переработанная система освещения и новые модельки заметно преображают **«Метро 2033»**, по качеству изображения вплотную приближая ее ко второй части.

Некоторые, правда, уже недовольны: дескать, с новым освещением все стало ярче и красочнее, а атмосфера безысходности и уныния улетучилась. Не верьте! Новое освещение лишь придает окружению естественности, с атмосферой по-прежнему полный порядок.

Вот в Last Light картинка почти не изменилась. Но то по сравнению с максимальными настройками в ПК-версии. А если вы проходили оригинал на PS3 или Xbox 360, разницу почувствуете еще как.

Но на фоне похорошевшего окружения еще сильнее бросаются в глаза до жути криво анимированные персонажи. Сложно сказать, почему разработчики оставили это без внимания, но герои двигаются, говорят и выглядят немногим лучше, чем в шутерах середины прошлого десятилетия. Во время диалоговых сцен снова приходится стыдливо отворачиваться и разглядывать банку консервов на полке. Она посимпатичнее будет.

# # #

Главная ценность Redux — это сразу две игры в одной коробке. Две просто хорошие игры, вполне себе складывающиеся в одну отличную. По-настоящему серьезных изменений нет, и если туннели постапокалиптического московского метро вами давно исхожены вдоль и поперек, то бежать сломя голову за сборником едва ли имеет смысл.

Но если вы в свое время пропустили серию или начали знакомство с ней со второй части — хватайте не задумываясь, настолько выгодных предложений мы не видели, кажется, со времен The Orange Box. Только имейте в виду, что ситуация с Metro Redux складывается примерно такая же, как и с книжной версией романа Глуховского: содержание немного не успевает за формой. #

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ —
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ #
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ —
ЛЕГКО ОСВОИТЬ #

ДОЖДАЛИСЬ?
METRO REDUX — ОТЛИЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРОПУСТИЛ ОБЕ ЧАСТИ ДИЛОГИИ. ТЕМ ЖЕ, КТО ЗАСТАЛ LAST LIGHT, ЛУЧШЕ ОГРАНИЧИТЬСЯ ПОКУПКОЙ ОБНОВЛЕННОЙ «МЕТРО 2033».

ГЕЙМПЛЕЙ ###### 6
ГРАФИКА ######## 8
ЗВУК И МУЗЫКА ######## 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ######## 8

РЕЙТИНГ **7.0** «ХОРОШО»

АНТОН БЕЛЫЙ

КОМУ ПОВЕЗЛО БОЛЬШЕ

«МЕТРО 2033» В ДРУГИХ МЕГАПОЛИСАХ И МЕТРОПОЛИТЕНАХ

Вы когда-нибудь представляли, хотя бы на минутку, как трагедия из романа «Метро 2033» изменила бы другой город? Даже если ответ «нет», не беда — мы сделали это за вас. Мы не хотим, чтобы на Токио с неба падал метеоритный дождь, и не мечтаем о ядерной зиме в Париже. Это страшно: людей охватит неизбежная паника, начнется давка и мародерство, а последствия катаклизма в некоторых случаях будут разными. Чтобы приблизить конец света, понадобилось всего-то ничего — вспомнить конструкционные особенности зарубежных «сабвеев» и игры, которые так или иначе их затронули. Все эти вымышленные апокалипсисы красочно описаны ниже. Настолько красочно, что, как говорят умные люди, «не пытайтесь повторять это дома».

НЬЮ-ЙОРК

Как могло быть: Если сравнивать с Москвой, метрополитен Нью-Йорка — настоящий лабиринт, занимающий первое место в мире по количеству станций. Действует необычная система движения по маршрутам, что затрагивают несколько линий. При этом одни маршруты работают как экспресс, а вторые — полноценно, со всеми остановками. Проверка метрополитена на прочность и готовность к концу света прошла совсем недавно: в октябре 2012 года ураган «Сэнди» спровоцировал полное затопление семи линий метро и отрезал остров Манхэттен от Бруклина и Куинса.

Еще одной серьезной проблемой, которая менее остро стоит в других подземках, до сих пор остаются крысы. В случае атомной войны, высокого уровня радиации и непригодности поверхности к жизни спрятавшиеся под землей жители «Большого яблока» рискуют стать кормом для этих грызунов, с которыми власти Нью-Йорка не способны справиться даже сегодня. На случай химических или биотеррористических атак в депо метрополитена Нью-Йорка стоят специальные вагоны, оснащенные аппаратурой для защиты от угроз биотерроризма. В целом за последние два десятилетия метро прошло несколько испытаний, включая ураганы «Айрин» и «Сэнди». Людям гораздо проще будет уцелеть в Нью-Йорке, чем в Лондоне или Москве при прочих равных.

Как есть: Пожалуй, по числу нападений и терактов с удачным исходом виртуальный Нью-Йорк занимает лидирующее место в массовой культуре. В том числе и в видеоиграх. Сложно забыть затянутую джунглями станцию метро в **Crysis 3** или прогулки по метрополитену в **Crysis 2** с зараженными и мутировавшими «гражданскими лицами». Есть и симметричный ответ на **Modern Warfare 3** от серии **Battlefield** — **Battlefield 3** начинается с неудачной попытки обезвредить поезд, мчащийся по одной из линий Нью-Йоркского метрополитена (миссия Semper Fidelis).

ЛОНДОН

Как могло быть: Любое метро мира является стратегически важным объектом, в некоторых случаях — представляет не только историческую, но и военную ценность. Старейшее метро в мире, лондонское, из-за формы заложения тоннелей называют «Трубой» (The Tube). В случае апокалипсиса, поразившего поверхность Лондона, метро послужило бы убежищем, по надежности граничащим с нашим любимым столичным метрополитеном. Когда в 1987 году в метро Лондона разразился пожар, погиб 31 человек, после чего все деревянные и легко воспламеняющиеся элементы заменили на металлические конструкции. В лондонской подземке есть уникальные перегоны между станциями, которых не найдешь в Москве, — они проходят на поверхности города, но заблокированы стенами, а сверху находятся прозрачные потолки.

Современное метро Лондона остается одним из самых безопасных в мире, однако в 2005 году из-за серии терактов погибло несколько десятков человек, а число пострадавших исчислялось сотнями — им не оказали вовремя помощь. Метрополитен открыт круглосуточно и поэтому, как муравейник, остается эффективной автономной системой. Тем не менее по предполагаемому уровню безопасности, т.е. подготовленности к долговременному проживанию, он слабее Токио и Нью-Йорка.

Как есть: Теракты и катаклизмы в метро — популярная тема для видеоигр. Лондон после катастрофы лучше всего представлен в играх **Hellgate: London** и **Call of Duty: Modern Warfare 3**. В первом случае игрокам приходится сражаться с демонами из преисподней, которые захватили власть на поверхности и загнали выживших в резервации под землей — остатки «Трубы» на момент 2038 года. В случае с CoD: MW 3 все гораздо прозаичнее и без дьявольских приспешников — их место заняли русские террористы. Именно с ними придется сражаться в лондонском метро, разбив поезд прямо под Вестминстерским дворцом.

Карта Нью-Йорка

Карта Лондона

Hellgate: London

ПАРИЖ

Как могло быть: Четвертое старейшее метро Европы открыли в 1900 году, и именно оно породило моду на слово «метрополитен», хотя первоначально называлось «столичной железной дорогой». Из-за недостаточной ширины улиц у некоторых станций метрополитена искривленные платформы. Подобно другим подземкам мира, основная нагрузка на метро пришлась в XXI веке: в августе 2000 года поезд сошел с рельс и перевернулся, в 2005-м загорелась станция, в результате чего пострадали по меньшей мере 19 человек, а в июле 2007-го из-за взрыва поезда десятки людей были госпитализированы.

Одна из станций под названием «Мадлен» украшена витражом «Курочка Ряба» от русского дизайнера Ивана Лубенникова. Впрочем, едва ли «курочка» поможет парижанам пережить катастрофу; если все случится так, как в печально известной миссии «Железная леди» из Call of Duty: Modern Warfare 3, жителям французской метрополии придется несладко. Дело в том, что парижское метро занимает высокое место по количеству автоматизированных терминалов, устройств и переходов, зависимых от энергопитания. Если отключится «свет», то французы с трудом забаррикадируются от напастей внешнего мира. Впрочем, это касается любых метрополитенов городов-миллионников.

А еще до сих пор доподлинно не известно, какие ужасы таят заброшенные станции-призраки (вроде «Марсового поля»), замурованные еще во время Второй мировой. Возможно, в случае катаклизма сбежавшие под землю парижане встретятся с подземными жителями, чем-то похожими на тех, с кем сражалась Нилин в **Remember Me**.

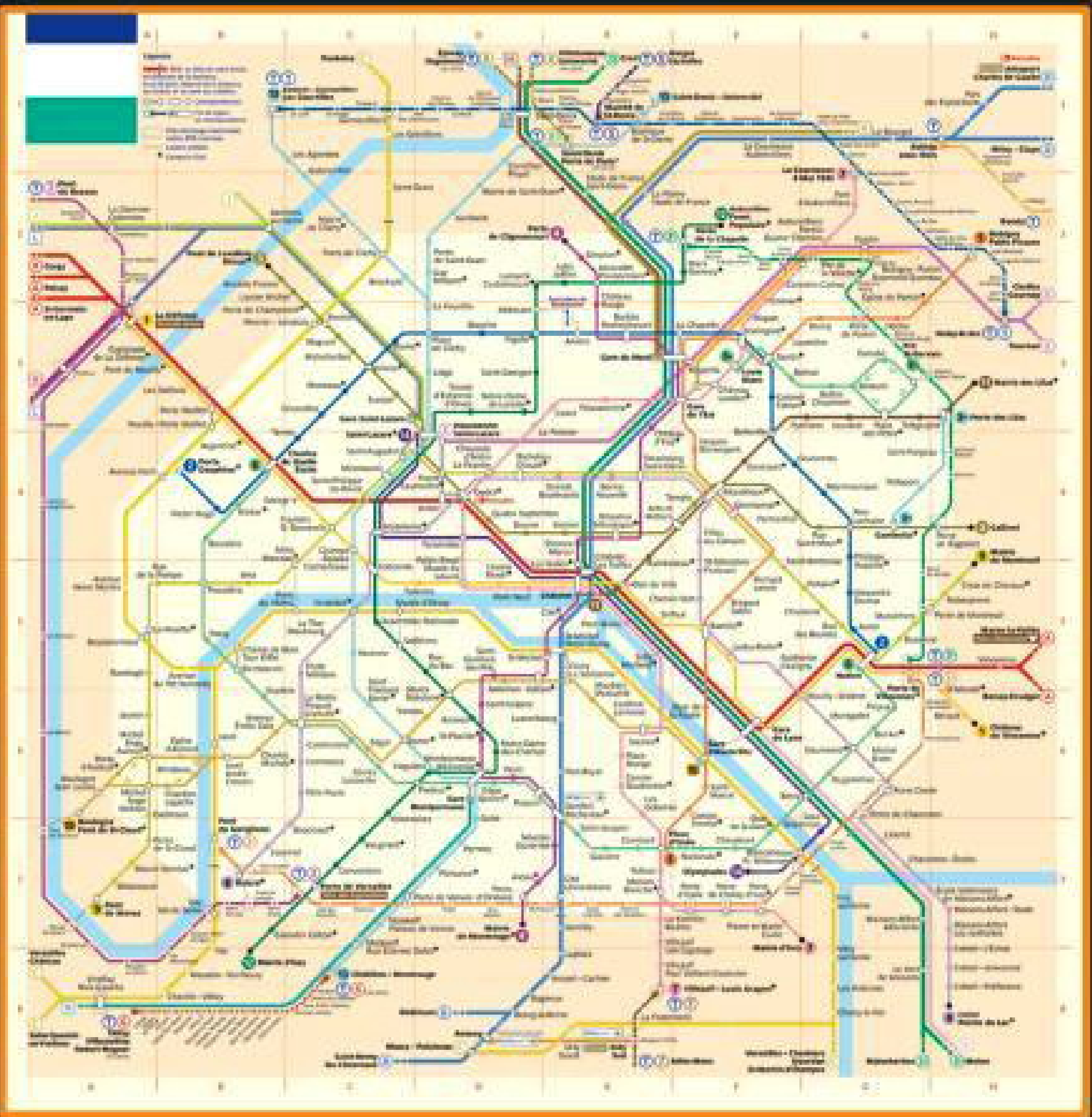
Как есть: В массовой культуре тема парижского общественного транспорта гораздо менее востребована. Из классических примеров «катаклизма» стоит отметить пару миссий в подземельях под городом из **Medal of Honor: Underground**, трущобы Нео-Парижа в игре Remember Me и возможность подкорректировать архитектуру города в сериале **Call of Duty**, уронив в итоге главную достопримечательность Франции. А уж как разваливается подземка в ходе битв на карте Operation M?tro в онлайне третьей и четвертой частей **Battlefield** — вообще любо-дорого вспомнить! Не стоит забывать и о парижской подземке в качестве отдельной трассы в игре **Subway Surfers**, которая есть практически у каждого обладателя смартфона. Впрочем, трагедий и разрухи в интерпретации метро от Subway Surfers вы не найдете.

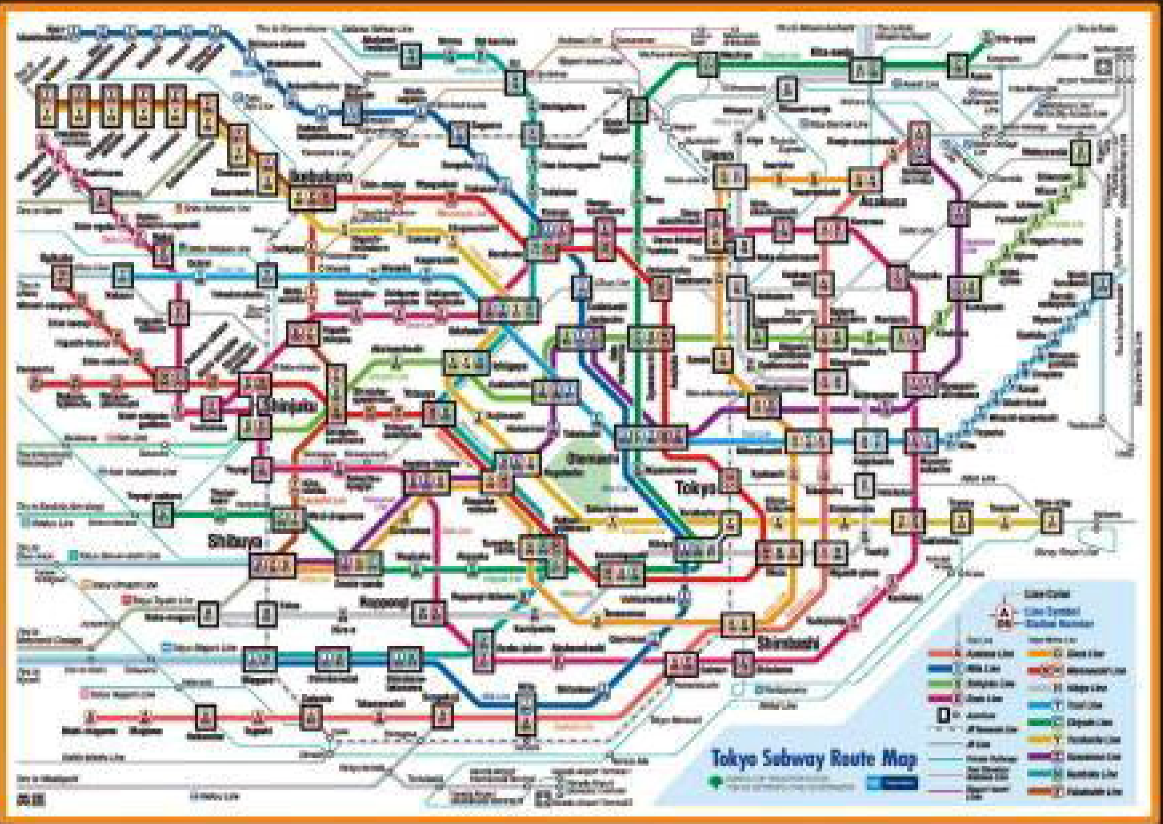
ТОКИО

Как могло быть: В отличие от других метрополитенов мира, в Токио метро частное и обслуживается двумя операторами — Tokyo Metro и Toei. Они делят между собой неравноценные части подземки со своими пересекающимися маршрутами и линиями. В Японии самый технологичный и чистый метрополитен во всем мире, на станциях есть гипермаркеты, секс-шопы и залы аркадных автоматов. Токио также удерживает рекорд самого загруженного метрополитена в мире, поэтому на станциях работают специальные сотрудники «осия», вталкивающие пассажиров в переполненные вагоны. Помимо этого, в метро есть специальные вагоны для женщин и инвалидов, а по числу самоубийств, совершаемых в подземке, японцы уверенно обгоняют другие мегаполисы мира.

Самой известной проверкой безопасности метро стала атака религиозно-террористической секты «Аум Синрикё» на двух крупных станциях. Проверку токийцы провалили — в 1995 году от смертоносного газа зарина погибло 13 человек и свыше 6200 пассажиров получили тяжелые травмы. Современное метро давно не подвергалось испытаниям катаклизмами, но по показателю радиационной защиты занимает одно из лидирующих мест. Если в Токио повторится сюжет романа Глуховского, то на этот раз шансы на спасение у японцев будут выше: на развитие метрополитена правительство ежегодно выделяет немалые суммы, а ошибки прошлых лет повторять не собирается.

Как есть: В аниме 2014 года Terror in Resonance от культового аниматора Синьитиро Ватанабэ в метро устраивают теракт и «переосмысливают» трагедию, приключившуюся в 1995 году. Побывать в японском метро, включая старые и заброшенные линии, игроки могут в серии **Shin Megami Tensei** (SMT: Imagine), а лично прокатиться на известных на весь мир скоростных вагончиках «синкансэн» — в популярной игре **Densha de Go!**, выходившей на полутора десятках различных игровых платформ. Демоны из Hellgate: London также переехали в Токио в игре Hellgate, которая скоро должна появиться в Steam.





Карта Парижа | Battlefield 3 | Карта Токио | Densha de Go! | Shin Megami Tensei: Imagine

Антон Датий

COUNTERSPY

Война невидимого фронта

Жанр
Экшен
Издатель
SCE
Разработчик
Dynamighty
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PS3, PS4, Vita
Сайт игры
dynamighty.com/#counterspy

Мир, как обычно, в опасности. В разгар «холодной» войны некий Союз Социалистов и некая Империя Капиталистов устроили гонку вооружений с весьма странной целью — сбить Луну с орбиты. В дело вступает секретная организация C.O.U.N.T.E.R., которая отправляет своего специального агента спасать человечество.

CounterSpy начинается с радиобрифинга. Зеленое окошко, шеф рассказывает о красной угрозе, протагонист отшучивается. Краткое вступление заканчивается тонким высмеиванием **Metal Gear Solid**: «Я отправляюсь на задание один? Как вы мне станете помогать?» — «Будем время от времени звонить и рассказывать о всякой ерунде».

После первой миссии окажется, что шпионить можно против «капиталистов» и «социалистов» одновременно. Восток и Запад угрожают миру в равной мере, и перед каждым заданием вам предлагают выбрать, куда отправиться — в условный СССР или условные США.

С точки зрения механики CounterSpy — двумерный сайдскроллер. И пусть вас не обманывают объемные задники и хитрые ракурсы камеры — все это уловки дизайнеров и художников.

Впрочем, стелс в двух измерениях уже давно не диковина. Если вы помните старые мобильные **Splinter Cell** на Java или **Mark of the Ninja**, то сразу почувствуете себя как рыба в воде. Повсюду патрульные, камеры (их зоны обзора характерно подсвечены зеленым), куча лестниц, вентиляционных труб и ящиков. Врагов можно вырубить в ближнем бою или пристрелить, молясь, чтобы не успели поднять шум. В нашем распоряжении — небольшая коллекция оружия и перков, но на задание позволяют взять только четыре пушки и три способности, которые выбираются в меню перед каждой миссией.

Задача шпиона — выкрасть у обеих держав чертежи ракет, коды запуска, схемы траекторий и все такое прочее. То есть любыми средствами предотвратить запуск ядерных боеголовок.

Поднимать шум — непозволительная роскошь для шпиона, каждый раз, когда начинается заварушка, солдаты могут позвонить в штаб и поднять уровень «готовности обороны» (DEFCON). Если он достигнет максимума, начальство не выдержит, запустит ракеты раньше времени, и начнется отчет, до окончания которого нужно добежать до конца уровня и вырубить ракеты вручную. В противном случае — game over.

В CounterSpy почти не бывает моментов, когда хочется возмутиться глупости оппонентов или нелогичности тех или иных механик. Если засиживаться в укрытии, вас обязательно захотят выкурить гранатой; ракеты можно сбивать в воздухе, а камеры выводятся из строя точным попаданием; взлом аппаратуры, содержащей заветные документы, привлечет внимание всех ближайших врагов. CounterSpy достаточно проста, но неплохо продумана.

Это же касается расхода ресурсов. Патронов здесь ощутимый дефицит: шкафчики с припасами пополняют магазин только того оружия, что выбрано в данный момент, и этого не хватит, чтобы бездумно палить во всех подряд. Пополнить боезапас до упора позволяют только за деньги, причем немалые.

CounterSpy поощряет не только аккуратных, но и внимательных. На уровнях часто встречаются двери, вентиляционные шахты и лифты, ведущие в потайные комнаты. Там можно найти, к примеру, чертежи новых пушек или сейфы с деньгами, на которые эти самые пушки, перки, патроны и все остальное покупаются.

■ ■ ■

В CounterSpy нет ничего принципиально нового, но ее стоит попробовать на зуб хотя бы ради любопытной стилизации под эпоху «холодной» войны и ради сбалансированного геймплея. Это хороший шпионский стелс-боевик — не перегруженный условностями, в меру сложный и увлекающий. Прохождение все равно много времени не займет и станет отличной разминкой перед осенним валом игр. ■

Иногда, конечно, надо и пошуметь. Но все равно приходится вовремя прятаться, менять укрытия и следить за количеством патронов — убить могут в два счета.

Советские уровни выполнены в лучших традициях революционного авангарда.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Стильный шпионский боевик про «холодную» войну, высмеивающий все мыслимые стереотипы о двух сверхдержавах эпохи биполярного мира. Умеренно сложный, проходится за пару часов и заканчивается ровно тогда, когда начинает надоедать. Поклонникам жанра пропускать не стоит.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Жанр
Экшен
Издатель
SCE
Разработчик
Sucker Punch
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PS4
Сайт игры
playstation.com/en-us/games/infamous-first-light-ps4

Олег Чимде

INFAMOUS: FIRST LIGHT

Над пропастью во лжи

Совсем не хочется начинать статью с унылого нытья, но ведь и правда — раньше разработчики более ответственно подходили к сюжетным дополнениям. Вспомните **GTA 4** и два DLC к ней: полностью самостоятельные истории, отлично срежиссированные, длинные, качественные. На фоне них **First Light**, приключения панковатого вида Эбигейл Уокер, с которой мы год назад занимались любовью в замечательном **InFamous: Second Son**, кажется некрасивым обманом. А решение выпускать дополнение на отдельном Blu-ray — и того пуще.

В Second Son мы находим Эбигейл разбитой и обозленной. Проныра, как прозвали девушку на улицах, рассказывает, как подсела на наркотики, опустилась на самое дно социума и из-за своего пагубного пристрастия потеряла брата. В голове сразу складывалась история, полная страданий, наркотических трипов, чудовищных ошибок и панических атак. Так что First Light обещал быть мрачным и очень тягучим.

Тут были все предпосылки для хорошей драмы, тем более что к новому поколению консолей сериал InFamous сумел вырасти из откровенно комиксного поп-боевика в более или менее серьезное произведение. Но то ли побоялись, то ли не смогли, то ли просто не стали. История Проныры переломана и пережевана.

Сюжет разворачивается сразу в двух временах: в настоящем Эбигейл грустит на секретной базе Департамента единой защиты, слушает воодушевляющие монологи злодейки Августины о пользе ярости и дерется на арене с виртуальными противниками. Арен всего три, все они невообразимо серы, а задания — скучны. Противники набегают волнами, и их нужно убивать. Собственно, всё.

Зато в прошлом — большой кусок Сиэтла, знаменитой родины гранжа и американской толерантности. Почему только кусок? Хороший вопрос, на который ответит явно не тот человек, что предложил выпускать First Light на отдельном диске.

Зато бегать по городу стало гораздо удобнее: то тут, то там — специальные облака неона, пробегая сквозь которые Эбигейл существенно ускоряется. Если подпрыгнуть, еще и взлетит. Вместе с возможностью бегать по стенам это обеспечивает игре динамику **Mirror's Edge** — поймав поток, останавливаться совсем не хочется. Дух свободы зашкаливает!

Про социальную деградацию и саморазрушение Проныры здесь совсем мало, да и то только в анимированном комиксе. В остальное же время нас ждут уличные разборки с русской группировкой «Акулы» и ближе к концу — с Д.Е.З. Что Эбигейл, что ее брат предстают какими-то... глуповатыми и наивными: мечтают о котятах и лучшей жизни, говорят языком пубертатных любителей американских ситкомов 90-х (девушка «Над пропастью во ржи» еще, похоже, прочесть не успела) и бездумно ввязываются в переделки. Единственный интересный факт о Проныре, который вам нужно знать, — она раньше очень много смотрела аниме, поэтому отлично умеет убивать людей. Вот так вот.

Вроде бы Эбигейл обладает силой неона и суперскоростью, ей положено быть импульсивной, а затем впадать в истерики, но все равно должна же быть какая-то логика у взрослого человека, так ведь? По крайней мере, прежде чем убивать людей, надо бы думать. И не соглашаться на авантюрки вроде «ой, а помоги мне стать наркобароном и захватить город, детка, ты же секси».

Попав в трудное положение, девушка не хочет убивать полицейских (хотя вообще-то она умеет и не убивать), но взорвать пятнадцать машин с людьми внутри, чтобы внимание этих самых копов привлечь, — да пожалуйста! Дэлсин из Second Son тоже промышлял подобным, но там все же были очки репутации: хочешь быть злодеем — убивай, хочешь в рай после смерти попасть — спасай. В выборе между темной и светлой стороной Эбигейл не нуждается — для себя она все решила.

И только ближе к финалу разворачивается хоть какая-то драма, которая на фоне всего остального смотрится очень странно. Появляется жажда кровавой мести, появляется мотив убийства, появляется интрига, а на смену однообразным эскорт-миссиям и тиру (в Second Son быт человека с суперспособностями был на порядок разнообразнее, чем тут) приходят события поинтереснее. А потом игра заканчивается. ■

Проныра любит страдать. Иногда хочется сходить в магазин и купить ей ванильного мороженого, а потом показать «Дневник Бриджит Джонс», что ли...

То ли в тюрьме хорошо кормят, то ли лосины полнят, но задница Эбигейл расширяется, как Вселенная.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Прежде всего, First Light — это отличный повод вернуться в красивейший Сиэтл, пусть и малую его часть. Во вторую очередь — поскакать по крышам, в лучах заходящего солнца, под качественный пост-рок. И только в третью — все остальное.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

ВЕРДИКТ

Денис Майоров

DEAD RISING 3

Ад на Земле

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Capcom
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, Xbox One
Сайт игры
xbox.com/en-US/xbox-one/games/dead-rising-3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Core i3 3.3 ГГц, 6 ГБ, 1,5 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core i5 3.2 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Что такое ад? «Классическая» раскаленная бездна, полная расплавленной серы и поджаривающихся душ грешников? Или те самые девять кругов Данте, где каждый получает соразмерно своим прегрешениям? А может, и нет вовсе никакого Ада, а есть, допустим, буддистский Нарака, где души очищаются несчетное количество лет? Места жуткие, и попасть в них едва ли кому-нибудь охота.

Однако можно придумать участь и пострашнее: оказаться в шкуре рядового зомби в **Dead Rising 3**.

Ник Рамос, главный герой игры, по профессии автомеханик. О его прошлом почти ничего не известно, но в том, что оно было предельно темным, сомневаться не приходится. Уже в первые минуты своего пребывания в захваченном зомби городе Лос-Пердидос Ник проявляет себя изобретательным и безмерно кровожадным палачом и до самых финальных титров беспощадно истязает мертвяков, которые и отпор-то едва могут дать.

Кровавой расправе над подгнившими обитателями Лос-Пердидоса, собственно, посвящена вся игра. Ходячих тут рубят, режут и давят, в них стреляют, их зажаривают, им ломают кости и даже рестлерские приемы проводят. Печальная участь. Тут, разумеется, есть и полноценная история, и открытый мир, и куча второстепенных заданий, но дело все равно сводится к мясорубке — тупой, прямолинейной, безостановочной.

По части драматургии и богатства мира серия вперед двигаться и не спешит, зато расправляться с мертвяками с каждым разом становится все веселее. Журналист Фрэнк Вест, персонаж самой первой части франшизы, особой изобретательностью не отличался и предпочитал отбиваться от ходячих всем, что под руку попадется. Чак Грин, герой второй части, оказался хитрее и научился из подручных предметов собирать куда более смертоносное оружие.

Однако Ник пошел еще дальше и привлек к делу свои навыки автомеханика. Собственными руками Ник может запросто соединить, например, чоппер с бульдозером, украсив эту радость огнеметами и торчащими во все стороны лезвиями. Настройка средств передвижения делает процесс разделки ходячих на порядок веселее и приятнее и хоть как-то оправдывает существование скучноватого, прямо скажем, открытого мира. К тому же не стоит забывать про кооператив, ведь с друзьями, как водится, кровавую зомби-баню устраивать еще интереснее.

Омрачалась кровожадная радость техническими проблемами. Выйдя год назад на Xbox One, игра радовала покупателей регулярными тормозами, морем багов и многогигабайтными патчами. На PC ситуация стала получше: пускай Capcom ограничили частоту кадров 30 FPS, ограничение легко обходится созданием единственного ini-файла. Правда, до стабильных 60 кадров в секунду игра все еще не дожимает даже на топовом железе и пока что из принципа не поддерживает SLI.

С другой стороны, порт адекватно обращается с клавиатурой и мышью, предлагает кучу настроек, ну и, само собой, кроме консольного 720p выдает все 1080p и даже больше. Еще в комплект включили все сюжетные DLC — «зажали» только **Super Ultra Arcade Remix Hyper Edition EX + ?**, но со временем и оно до PC, скорее всего, доберется.

■ ■ ■

В общем, практически все, о чем мы писали в рецензии на консольную версию, осталось в силе. Особенно первое предложение: «Это не та игра, ради которой стоит покупать новый Xbox». Как в воду глядели.

Dead Rising 3 не двигает серию вперед, не предлагает новый опыт и не поражает зрелищем. Здесь просто весело крошить ходячих. Веселее, чем где бы то ни было еще. И за тот год, что игра добиралась до PC, ситуация измениться не успела. Если соскучились по простым и веселым играм — мимо не проходите. К тому же зомби в третьей части стало еще больше! ■

«О боже, зомби! Забью-ка я пару десятков пожарным топором!» Ник, а вы точно были автомехаником?

Второстепенные задания (да и не только второстепенные), как правило, заставляют нас носиться по всему городу в поисках какого-нибудь предмета. Но на самом деле это лишь повод натравить на нас побольше ходячих.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Dead Rising 3 на PC избавилась от многочисленных багов, похорошела собой и даже почти все вышедшие DLC предлагает бесплатно. Чем не повод вернуться?

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.5
ХОРОШО

ИГРОМАНИЯ LIVE
Начиная с этого номера — еще больше дополненной реальности:
живые плакаты, фотогалерея, мини-игры, трейлеры!
Ищите маркеры с иконкой Игромания Live в журнале и на сайте.
04 199 2014
КРУПНЕЙШИЙ КОМ... Й ЖУРНАЛ В РОССИИ
www.igromania.ru
THIEF
THE LAST OF US: LEFT BEHIND
XENONAUTS
ASSASSIN'S CREED 4: Black Flag — Freedom Cry
CASTLEVANIA: Lords of Shadow 2
OCTODAD
BRAVELY DEFAULT
SOUTH PARK: The Stick of Truth
PLANTS VS. ZOMBIES: Garden Warfare
DARK SOULS 2
АТАКА
СТУДИЙ-МУТАНТОВ
TITANFALL
Загрузите в
App Store
Загрузите в
Google play
РЕКЛАМА

Антон Датий

DIABLO 3: ULTIMATE EVIL EDITION

На пике эволюции

Жанр
Боевик, ролевая игра
Издатель
Activision Blizzard
Разработчик
Blizzard Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Сайт игры
eu.battle.net/d3/ru

Мог ли кто-нибудь пару лет назад предположить, что **Diablo 3**, исконно «клавиатурно-мышиная» игра, вскоре выйдет на консолях? Да не просто выйдет, а еще и окажется на порядок лучше и удобнее оригинала! Конечно, самая первая Diablo уже заглядывала на самую первую PlayStation, но это случилось давно, так что у нас не было никаких причин ждать хорошей адаптации в этот раз.

Тем не менее чудеса случаются. Как и исходная консольная Diablo 3, Ultimate Evil Edition стоит ваших денег, даже если вы за эти годы успели наиграть несколько сотен часов на PC, а музыка из главного меню уже сидит в печенках.

В отличие от Diablo 3 для PS3, Ultimate Evil Edition выглядит не хуже PC-версии на высоких настройках и выдает стабильные 60 кадров в секунду. В **Blizzard** сделали все, чтобы основной процесс игры — шинкование чертей — проходил как можно удобнее и без заминок и в это время даже мысли не возникало, что это все изначально мастерилось под PC.

Консольная адаптация шла на нескольких фронтах. Прежде всего, переработали управление — теперь вместо point & click герой управляется напрямую левым стиком геймпада. На второй повесили перекат, прямо как в **God of War**. Штука не то чтобы сильно важная, но в гуще сражения помогает уворачиваться, а на высоких уровнях сложности это вам понадобится, особенно если играть за адептов ближнего боя.

Вообще, с геймпадом игровой процесс круто преобразился и прибавил в динамике. Порой кажется, что играешь не в ролевую игру, а в слэшер с видом сверху: умения сами складываются в эффектные комбинации, а каждая взорванная голова, лопнувшая кишка и оторванная конечность потихоньку вводят в боевой транс, прерывать который совсем не хочется. Кроме того, для консолей полностью перекроили некоторые моменты кампании — например, бой с Белиалом теперь живо напоминает уровень из какого-нибудь платформера.

Интерфейс тоже подстроился под консольные реалии. Разгрузили игровой экран: шкала здоровья, вспомогательного ресурса, значки способностей и баффов аккуратно собраны в одном месте, а при подключении других игроков их данные отображаются по углам экрана. Лучше всего это смотрится, если играть с друзьями по локальному мультиплееру (его наличие, кстати, еще одна особенность консольной версии). Окна персонажа, умений и группы оснащены привычным круговым меню для быстрой навигации.

Добыча теперь собирается нажатием одной кнопки и сразу отображается на экране, а зеленые и красные стрелки рядом с пиктограммами урона, защиты и здоровья помогут моментально определить, полезна эта вещь для вас или нет. Для того же, чтобы узнать подробные характеристики предмета (рано или поздно понадобится для настройки героя под определенный билд), приходится лезть в инвентарь, и вот тут перебор содержимого сумки кнопками проигрывает старому доброму способу с мышкой.

В плане контента Ultimate Evil Edition — комплект из классической Diablo 3 и дополнения Reaper of Souls, со всеми патчами и исправлениями, которые за два года перекроили игру до неузнаваемости. Разработчики убрали аукцион, где вещи можно было покупать за золото и реальные деньги, увеличили шанс выпадения легендарных и просто хороших предметов, отладили баланс, добавили новые режимы типа Adventure Mode, где бесконечное количество сочетаний локаций и монстров позволяет фармить, фармить и еще раз фармить, не возвращаясь к надоевшей истории.

Забудьте о том недоразумении, каким была Diablo 3 после релиза! Теперь она стала именно такой, какой должна быть. На всех платформах. Осталось дождаться, чтобы Blizzard наконец-то снизошла и доделала обещанное тысячу лет назад PvP.

■ ■ ■

Основное правило Diablo 3: не обращай внимания на сюжет, не обращай внимания вообще ни на что, кроме вон той кучки демонов, которая через полминуты превратится в фарш. Это игра, где механическое нажимание кнопок возведено в абсолют, где включаются чисто животные инстинкты. И это прекрасно. После рабочего дня собраться с друзьями и пару часов побегать по уровням, уничтожая все шевелящееся, — разве не для этого существуют игры? По крайней мере, те, что не претендуют на звание возвышенного искусства. Такие игры тоже нужны, и на данный момент Diablo 3 — лучшая среди них. ■

Кишки, демоны, новые одежки — это все, что нам нужно для счастья!

Привычная ситуация. Такое месиво происходит примерно каждые... две минуты.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший повод для того, чтобы начать крошить демонов и собирать лут прямо сейчас.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 9

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

Жанр
Экшен, ролевая игра
Разработчик
Xaviant
Издатель
Xaviant, Valve
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
lichdom.com

Алексей Сигабатулин

LICHDOM: BATTLEMAGE

Гэндальф, прощай!

Первая ассоциация, возникающая при знакомстве с **Lichdom: Battlemage**, — слегка подзабытая всеми **Dark Messiah of Might and Magic**. Вид от первого лица, довольно неплохая графика и фэнтези-сеттинг — все в наличии. Однако буквально через пятнадцать минут игра дает понять, что ждать от нее следует совсем другого.

Lichdom: Battlemage сразу заходит с козырей: на родной город главного героя нападает загадочный культ, всех жителей усыпляют магией, а возлюбленную убивают. Спасает бедолагу таинственный волшебник. Получив в свои руки часть силы чародея, мы примемся жестоко и методично мстить, по пути, как водится, спасая мир.

Становится понятно, что игра про колдовство так и останется про разноцветные всполохи магии и бойко пылающих культистов. На протяжении нескольких часов мы ураганом будем проноситься по локациям, сметая магией все на своем пути. Оружием, к слову, пользоваться не дают, правда, когда у тебя из рук вырываются языки пламени, мыслей о фехтовании почему-то не возникает. Враги горят, чудовища покрываются инеем, герой упивается собственной мощью. В этом плане Lichdom напоминает, как это ни странно, **Painkiller**. Заходите на локацию, перед вами выскакивают несколько врагов. Расправившись с ними, идете дальше. Повторять, пока не надоест.

Злодей в игре, как и принято, носит совершенно потрясающие усы.

Темп игры поддерживается отсутствием всяких ограничений вроде шкалы с маной или таймеров на заклятья. Герой в Battlemage хоть и всесилен, но очень хрупкий, поэтому единственное, за чем приходится следить, — это уровень магического щита. Как только он опустится до нуля, вас отбросит к ближайшей точке возрождения. Случается это довольно часто, несмотря на кажущуюся мощь персонажа. Локации в игре не отличаются огромными размерами, из-за чего враги довольно легко могут зажать вас в угол и задавить числом.

Периодически колдун сталкивается с особо мощными боссами, но они, к сожалению, частенько разочаровывают. Ни тебе поиска уязвимостей, ни других сюрпризов. Все схватки сводятся к тому, что наш горе-маг упражняется не в колдовстве, а в наворачивании кругов по локации и расстрелу противника.

Главная проблема Lichdom — в отсутствии какой-то целостности. Сюжет вроде бы есть, но выдается странными порциями: периодически на экране появляется какой-нибудь персонаж, говорит несколько реплик и удаляется (никаких кат-сцен и тем более режиссуры). Мир игры фэнтезийный, а уровни совершенно пустые и не заселены никем, кроме противников, — от подобного сеттинга все-таки ждешь немного другого.

■ ■ ■

В какой-то момент на минусы перестаешь обращать внимание и сосредотачиваешься на процессе истребления всего живого. И здесь уже есть на что посмотреть. Первые уровни игра разгоняется, порционно выдавая вам стихийную магию. Вначале есть лишь пиромантия, затем магия льда, потом еще несколько стихий. Как только вы получили на руки все способности, начинается настоящая вечеринка. Система прокачки магии хорошо проработана, получается комбинировать разные волшебные эффекты. Представьте **BioShock**, в которой сняли ограничения на использование плазмидов. Носиться по полю и выжигать врагов весело, и в такие моменты забываешь, что уровни пустые, а сценарий бестолковый. Lichdom: Battlemage сильно напоминает книжку с маргинальным боевым фэнтези. Вещь, казалось бы, совсем необязательная, читать такое стыдно, однако местами жутко интересно. ■

Порой перед нами предстают вот такие «голограммы», показывающие моменты из прошлого.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не идеальный, но достаточно бодрый экшен про магию. Отлично подойдет как способ скоротать время в ожидании крупных осенних хитов.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Антон Датий

VELOCITY 2X

Телепортируй это

Жанр
Скроллер, платформер
Издатель
Activision Blizzard
Разработчики
FuturLab, Curve Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, PS3, PS4, PSP, PS Vita
Сайт игры
velocitygame.co.uk

Когда вы пытаетесь совместить в одной игре несколько независимых и непохожих геймплейных механик, главное — чтобы эти механики не мешали друг другу. **Velocity 2X** как раз с большим энтузиазмом чередует shoot'em up и платформер. Хорошо ли у нее это получается? По-разному.

В своей первой ипостаси Velocity играется как космический скролл-шутер. Вот ваш кораблик, он летит вперед без остановки, стреляя и лавируя по нажатию кнопки. В отличие от классики жанра вроде **Ikaruga** и **Tyrian**, здесь всего ничего врагов — они тут больше для мебели, основной же упор делается на головоломки и исследование.

Какое может быть исследование в безостановочном линейном скролл-шутере? Для начала, он вовсе не линейный. На пути то и дело встречаются развилки, и с определенного момента, если захочется вернуться и попробовать другой путь, вам разрешат оставлять на месте «маячок», к которому можно возвратиться в любой момент.

Даже без учета развилок у местных уровней достаточно специфическая структура: здесь полно тупиков и перегородок. Как раз для этого ваш корабль оборудован телепортом, который позволяет перемещаться на небольшие расстояния во все четыре стороны, и этот телепорт, по большому счету, основной ваш способ перемещения. На нем завязаны многие пазлы, да и просто в быту он очень пригодится.

Идеальное прохождение любого из уровней Velocity — это прекрасное зрелище. Юркий звездолет несется сквозь мрак космоса, разрывая ткань пространства, уничтожая все на своем пути и собирая все, что представляет хоть какую-то ценность. Но по-настоящему это начинает получаться далеко не сразу: на уровнях почти всегда находятся места, где приходится застрять или хотя бы ненадолго запнуться.

Нелинейность уровней Velocity эксплуатирует весьма навязчиво. То и дело на пути появляются энергетические преграды, и, чтобы их отключить, нужно в определенном порядке уничтожить несколько генераторов. На каждой развилке игра дает подсказки: здесь надо оставить портал, затем вы отправляетесь по одной дороге, доходите до тупика, где находится один генератор, телепортируетесь обратно, летите по другому пути, находите следующий... Но если в первые десять раз это кажется вполне занятным, то, когда число генераторов возрастает до пяти-шести, их поиски начинают здорово утомлять.

Единственная положительная вещь, к которой все это ведет, — большой простор для игроков-оптимизаторов. В Сети уже полно видео от людей, которые стремятся осилить все это счастье как можно быстрее и техничнее, и смотрятся они очень здорово.

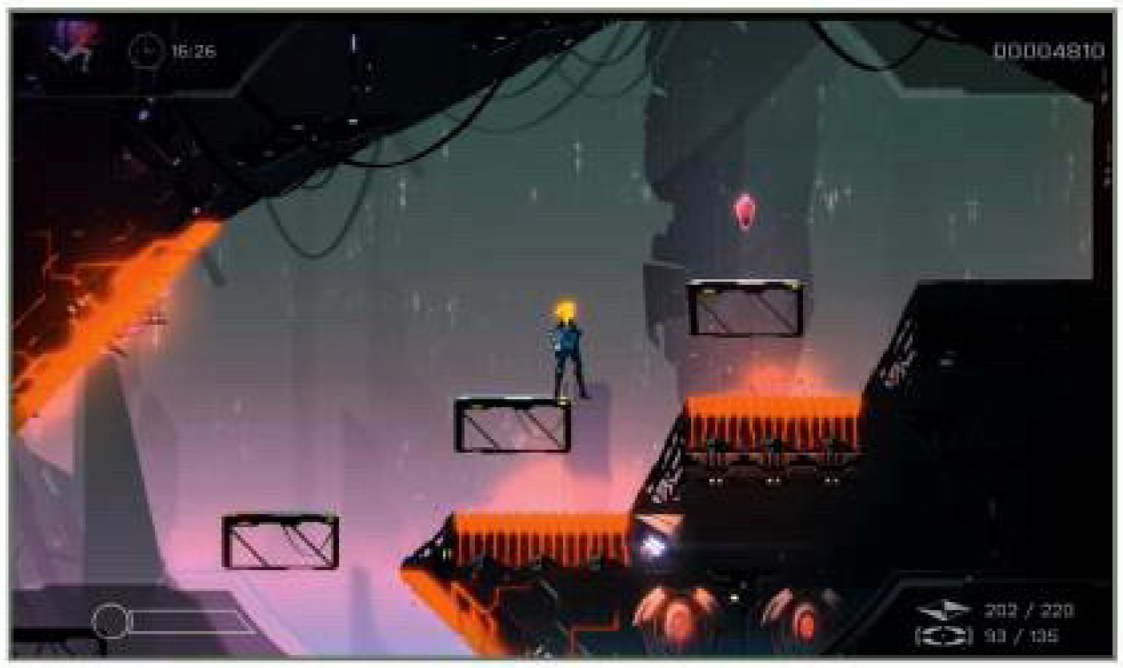
Иногда действие переносится из космоса на космические базы, и тогда Velocity 2X превращается в совершенно иную игру — платформер, в котором мы управляем лично главной героиней. Она тоже умеет телепортироваться, и здесь эта механика работает практически так же, но с оглядкой на то, что здесь можно вернуться к пройденным местам своим ходом. Телепортация сквозь стены никуда не делась, а вот система «маячков» работает немного по-другому: порталы можно зашвыривать в недоступные места, чтобы потом туда перенестись. И все это разбавляется ловушками, минами, турелями, злобными летающими инопланетянами, умирающими от одного выстрела... и снова поиском генераторов.

И тут мы как раз приходим к тому, что космические и пешие эпизоды не слишком выгодно смотрятся вместе. Пока вы наберете темп и привыкнете к одной из механик, Velocity включает другую. Вместо того, чтобы выгодно друг друга дополнять, они ломают темп и мешают сосредоточиться на чем-то одном. Они совершенно разные, их не объединяет ничего, кроме сугубо номинальной сюжетной линии и схожего отношения к скорости.

■ ■ ■

И как платформер, и как космический шутер Velocity 2X поощряет скоростное прохождение. Обе части способны принести огромное удовлетворение от очередного удачного «спидрана». Но когда Velocity в очередной раз заставляет вас принципиально менять подход к игре — кажется, что было бы лучше, если из Velocity 2X сделали две отдельные игры. ■

В такой ситуации лучше всего телепортироваться вперед, но можно сдать назад, попытаться расстрелять турели и спокойно собрать заветные капсулы.



Velocity платформенная: быстрые пробежки по уровням, куча препятствий и докучающие роботы на каждом шагу.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Velocity 2X с переменным успехом смешивает shoot'em up, пазлы и стремительный платформинг в духе первых Sonic. В сумме все это у нее получается весьма неловко, хотя все же работает.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Жанр
Приключение
Издатель и разработчик
Skygoblin
Мультиплеер
нет
Платформа
PC
Сайт игры
thejourneydown.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1.8 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,8 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

Данил Калюпа

THE JOURNEY DOWN: CHAPTER TWO

Добро пожаловать на Гаити

The Journey Down — это point'n'click-приключение, где все действующие лица ходят в народных масках, говорят с акцентом и живут обычной (вроде бы) суетной жизнью реальных людей. Не нужно долго думать, чтобы понять, какую игру больше всего любят в студии **Skygoblin**. The Journey Down — это явный реверанс в сторону **Grim Fandango**. Только не про Мексику, а про отвязные афро-Карибы. В игре приятные рисованные фоны, но фигурки персонажей — фактически отрендеренные 3D-модели — очень выбиваются из стиля. Они рвано анимированы (это могло бы сойти с рук рисованным фигуркам, но не трехмерным человечкам) и в движении выглядят очень дешево.

С точки зрения геймплея The Journey Down — классический квест: сначала ищем предметы, потом думаем, куда бы их пристроить. Оригинальных головоломок или необычных решений ждать не приходится. Все просто и относительно логично. Нужно поймать рыбу — берем удочку, чтобы приподнять автомобиль, подсовываем под него резиновую лодку и надуваем ее огнетушителем. Все это уже мы уже видели тысячу раз, хотя чтобы решить последние головоломки обоих эпизодов, придется хорошенько подумать. Этими задачками разработчики как будто попытались компенсировать недостаток сложности в остальной игре.

И начинается все это ничуть не менее типично. Главный герой Бвана вместе со сводным братом Кито работает на заправочной станции для морских кораблей. Работали бы себе и работали, если бы однажды к ним на головы не свалилась девушка Лина, уверенная, что именно здесь, в таком-то захолустье, находится невероятно важная книга. И кто бы мог подумать — она действительно тут оказалась. В книге расписано, как попасть в место, о котором и говорить-то запрещено, но герои, остро нуждающиеся в деньгах, соглашаются помочь девушке.

Само собой, дальше дело идет к чему-то большому, страшному и таинственному. Вот нам говорят, мол, у города есть душа. Вот бывалый морской волк травит байки о таинственном порте и кошмарах некоей Границы. А со временем выясняются туманные подробности о прошлом исчезнувшего приемного отца Бваны и Кито. Что все это значит? Во второй части вам дадут ответы на многие вопросы, но большую часть времени вы будете не тайны разгадывать, а нянчиться с колоритными обывателями в масках.

Каждый персонаж The Journey Down — будто ходячая гипербола. Упертый консьерж причисляет себя к высшему обществу, хамит, а потом грустит, что его никто не любит. В портовом городке нам повстречается стильный таксист-афроамериканец, эдакий романтик из гетто. А на железнодорожной станции ведет дела подпольный торговец, который вечно смотрит телевизор и мечтает выкроить себе хоть денек отдыха, чтобы пойти домой и... улечься перед телевизором.

Непонятно только, к чему все это. Если в Grim Fandango необычный облик оправдан традициями Дня Мертвых, то The Journey Down пока никак не объясняет, почему все ходят в масках африканских племен и живут жизнями обычных людей. Часть ли это какого-то великого замысла, или просто апломб художника — пока не ясно. Первые два эпизода явно ведут нас к некоему большому открытию, но с учетом того, с какой периодичностью выходят серии, разгадаем тайну мы года эдак через полтора, когда выйдет-таки заключительный эпизод.

■■■

The Journey Down — вполне обыкновенный квест. Но здесь невооруженным взглядом видно множество шкафов, в каждом из которых может оказаться по скелету, и потому дальнейшее развитие истории может в корне изменить впечатление от игры. Как в хорошую, так и в плохую сторону. ■

The Journey Down не чурается клише, и, более того, она почти целиком на них построена. К примеру, этого плохого копа в какой-то момент затерзает совесть, и он вдруг сделается хорошим.

Мы попытались присвоить себе накопления Мамы Макины, но она вовремя среагировала и оставила нас без денежек. Зато теперь повариха расскажет о своей мечте. В прохождении это никак не поможет, но деталь все же милая.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Местами странные дизайнерские решения и сумасбродность персонажей немного раздражают, но история про Бвану интригует и может неплохо раскрыться в следующих эпизодах.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Илья Янович

HYRULE WARRIORS

Сборная Японии по видеоиграм

Жанр
Экшен
Издатель
Nintendo
Разработчики
Omega Force, Team Ninja, Nintendo
Платформа
Wii U
Сайт игры
zelda.com/hyrule-warriors

Разобраться в **Warriors**-линейке игр компании **Omega Force** и так всегда было непросто: есть серия **Dynasty Warriors**, есть серия **Samurai Warriors**, есть несколько их кроссоверов под названием **Warriors Orochi**, есть отдельные выпуски с именами в духе **Fist of the North Star: Ken's Rage** и **Bladestorm: The Hundred Years' War**, причем по наполнению и в целом по ощущениям это все более-менее одинаковые игры, и каждый год их становится все больше. Теперь механика зачем-то переехала в мир **The Legend of Zelda**, и, надо сказать, это не первый кровосмесительный эксперимент: чуть раньше была **One Piece: Pirate Warriors** с декорациями понятно какой манги, а чуть позже будет **Dragon Quest Heroes** с декорациями понятно какой RPG.

Конкретно с **Hyrule Warriors** все еще сложнее. Во-первых, ее собирали из слишком разного исходного материала: игры **Nintendo** — экспортный товар, который любят по всему миру, игры Omega Force — специфические развлечения для внутреннего рынка. Во-вторых, производство контролировал Эйдзи Аонума, человек, который отвечает за настоящие выпуски The Legend of Zelda, а с разработкой помогали **Team Ninja**, авторы **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** и **Metroid: Other M**. Тем обиднее, что играется все это в итоге как самые рядовые выпуски Dynasty Warriors, про которые мы давно уже даже не пишем в журнале.

За Гэнондорфа тоже разрешат поиграть, но дерется он далеко не так эффектно, как можно подумать.

Мир Хайрул больше не может спасти только один мальчик, — пришла большая война. Каждое поле битвы состоит из квадратных двориков, соединенных длинными коридорами. На эти площадки в разное время и с разных сторон нападают сказочные злодеи, а вам, вашей армии и нескольким вашим помощникам нужно эти площадки отбивать и защищать. Вся тактика (а Dynasty Warriors принято считать еще и немножко тактической игрой) состоит в том, чтобы вовремя сообразить, откуда пойдет атака, добежать до нужной точки и не слишком запутаться среди одинаковых экстерьеров.

Рыцари-статисты, которые вас сопровождают, ничего не могут и только создают массовку, зато вы и ваши друзья одним ударом можете убить сразу несколько десятков врагов. Боевая система всех игр Omega Force устроена так, чтобы вам не приходилось сражаться с отдельными врагами, вы просто расталкиваете толпу суперударами и прорываетесь к цели. Отвлечься нужно лишь на офицеров, но и они умирают за три секунды.

Первую половину игры Hyrule Warriors вообще нельзя отличить от условной Warriors Orochi, если не слишком обращать внимание на зеленую шапку и драматичную музыку, с которой герои открывают сундуки. На поздних этапах однообразные битвы чуть преображаются веселым безумством: персонажи превращаются в животных и оружие, с неба падают молнии и энергетические шары, боссы интересно умирают в несколько этапов. Жаль, что прорываться ко всему этому нужно через обычную для Omega Force неряшливость: интерфейсы неудобные, отдельные кат-сцены напоминают про русские игры начала нулевых, удары совсем не чувствуются, и даже самые знаменитые места из 3D-частей The Legend of Zelda обставлены слишком бедно.

Армия Хайрула бесполезна здесь так же, как и в любом выпуске The Legend of Zelda.

■ ■ ■

Не до конца понятно, зачем и кому нужна Hyrule Warriors. Это небанальная и по-своему забавная игра, которая не поможет ни Wii U, у которой этой осенью и так есть игры поубедительнее, ни Omega Force, чьи игры еще поколение назад совсем перестали покупать на Западе. Dynasty Warriors можно заново подружить с внешними рынками, но для этого нужны чуть более серьезные перемены, чем принцесса Зельда, насилующая волшебным кулаком демонического носорога. С другой стороны, где еще такое увидишь. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Часто занудная, но по-хорошему странная и по-хорошему глупая часть Dynasty Warriors, населенная героями The Legend of Zelda.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.0
СРЕДНЕ

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ
О ФЭНТЕЗИ
И ФАНТАСТИКЕ

Загрузите в App Store

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI

ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ —
БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

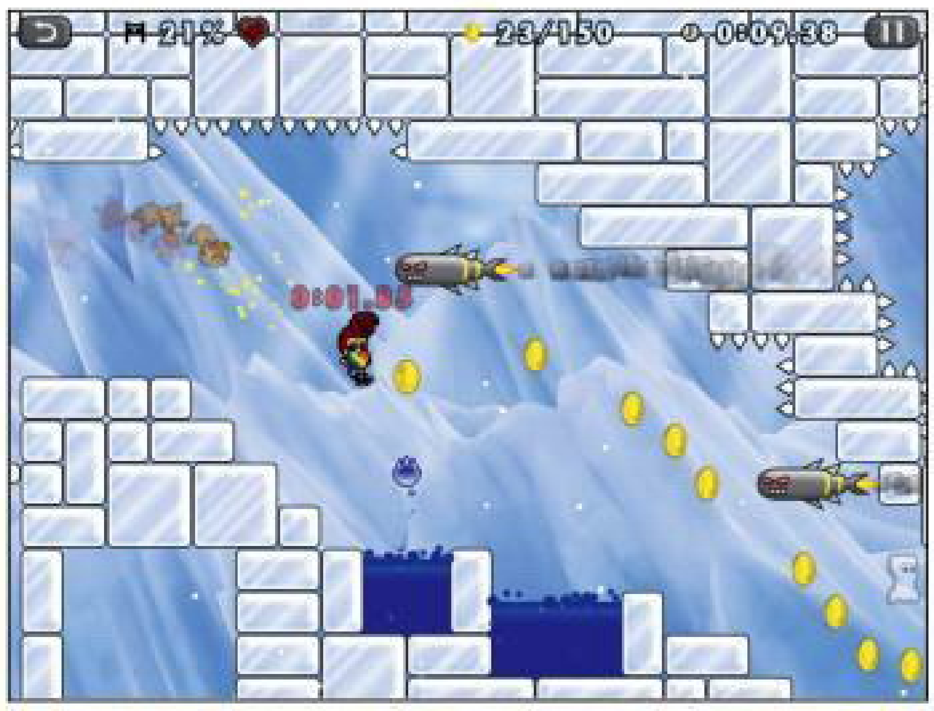
РЕКЛАМА

Подготовил Дмитрий Ежов

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

MIKEY BOOTS

Платформа: *iOS* **Цена:** *66 руб.* **Рейтинг:**



Все игры **BeaverTap Games** существуют в рамках своего рода динамической системы: декорации и правила в них общие (цель: быстро продраться сквозь яркий двухмерный уровень, усыпанный врагами и ловушками), но механика от части к части ощутимо изменяется — каждый раз авторы наделяют героя новой важной функцией.

Так, **Mikey Shorts** обращалась к наследию классических платформеров (пробежки на скорость плюс прыжки и собирание монеток), а сиквел **Mikey Hooks** посвятили трюкам с крюком-кошкой, как в **Bionic Commando**.

В третьей части Майки, оправдывая намек в финале прошлой игры, получил в распоряжение реактивные ботинки. Нам необходимо провести героя мимо шипов, ракет и разрядов электротока, собрав по пути побольше монеток, — за них здесь, как и раньше, разрешают покупать не только разные типы бород и причесок, но и действительно яркие специфические украшения типа шапки в форме кошки или шлейфа из снежинок.

Что интересно: как отдельное произведение Mikey Boots также состоит из хорошо заметных закономерностей и паттернов. Например, здесь ровно шесть видов локаций, хотя уровней больше сорока (считая бонусные). Меняется количество опасных участков и летящих в вас снарядов, а «задники» нам просто включают по кругу. Это настраивает на довольно медитативный лад, особенно учитывая, что в полетах между двухмерными объектами здесь состоит абсолютно весь игровой процесс.

В первой части помимо остальных задач Майки приходилось очеловечивать каменные статуи. Вторая выступала идейным мостиком между сериями — совмещала пробежки и маневры в воздухе. Новая игра на их фоне отличается сильно упрощенной механикой, и это не сказать что плохо, скорее даже наоборот. Когда все враги и ловушки досконально изучены еще в прошлых выпусках (если нет, то к уровню двадцатому вы их отлично запомните), а от вас требуют лишь успешно облетать препятствия, гораздо проще сосредоточиться на скоростном прохождении. А уж ставить временные рекорды и получать за это звезды здесь все еще невероятно увлекательно.

WWE SUPERCARD

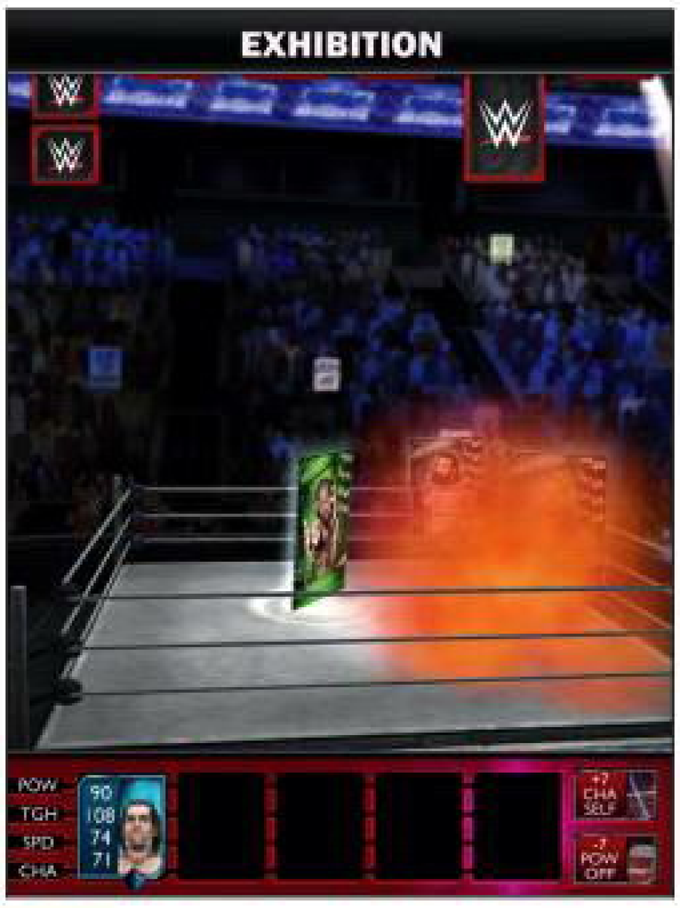
Платформа: *iOS, Android* **Цена:** *бесплатно* **Рейтинг:**

Наряду с консольной **WWE 2K14** карточный рестлинг стал одним из итогов покупки издательством **2K** соответствующей спортивной лицензии в прошлом году. Симбиоз как минимум занимательный: рестлеров, с их агрессивным стилем и фирменными приемами, легко представить в роли героев быстрых карточных партий. Тем более что фэнтези-антураж в жанре давно уже многим наскучил.

Несмотря на специфику темы, сюрпризов от **WWE SuperCard** ждать не стоит, правила тут более-менее классические: набираем колоду (спортсменов, мягко говоря, хватает; особенно разнообразию профилей удивятся те, кто из рестлеров знает только Скалу и Ёкодзуну), сражаемся с другими игроками по Сети, открываем новые карточки и проводим тренировки. Битвы длятся несколько секунд, а победа в них зависит от вашего уровня, состава команды и своего рода бонусов: специальные карты поддержки можно использовать всего раз за игру, но эффект от них невозможно переоценить.

Отдельного упоминания заслуживает режим «Король ринга», что испытывает ваши менеджерские таланты. Для участия в турнире в первую очередь необходимо подать заявку и дождаться набора шестнадцати участников. Дальше все будет развиваться практически без вас: предварительно собранная колода (команда, дополнительная команда, поддержка и т.д.) отправляется на состязание, по итогам которого разыграют награды — например, редкие карты. Длится турнир несколько дней реального времени.

Едва ли поклонники того же **Hearthstone: Heroes of Warcraft** найдут для себя в механике игры много интересного, однако поклонникам рестлинга здесь явно понравится. Тем более что разработчики обещают в скором времени добавить сюда новых бойцов (сейчас есть 400 карт) и в целом активно поддерживать проект.



RULES!

Платформа: *iOS* **Цена:** *66 руб.* **Рейтинг:** ■■■■■

Прежде всего авторы **TheCodingMonkeys** известны талантливыми адаптациями настольных игр — многие из вас наверняка видели их популярные забавы **Carcassonne** и **Lost Cities**. В случае с **Rules!** компания слегка изменила старому творческому подходу, создав головоломку по собственной оригинальной идее. Требования к игроку остались прежними: перед нами довольно жесткий тест на память, логику и внимательность, до финала которого (речь, если что, о сотне уровней) дотянут явно немногие.

Игровое поле здесь разбито на 16 клеток, в которых изображены животные, монстры и предметы. В соответствии с указаниями на экране игрок должен избавляться от плиток нажатиями на экран, причем делать это нужно в верном порядке и до истечения лимита времени.

Если с таймером все просто — поначалу вам назначают двадцать секунд, а с усложнением игровых задач понемногу прибавляют время, — то с правильным порядком дела обстоят куда интереснее. Дело в том, что титульные «правила» здесь накапливаются с каждым уровнем. Если на первом этапе вас просят убрать с экрана все числа в обратном порядке, а на втором — избавиться от всех животных, то следующая задачка будет звучать как «уберите сначала всех монстров, затем всех животных, а после все числа в обратном порядке». Напрямую игра при этом ничего, конечно, не сообщает, очередность всех правил вы должны держать у себя в голове.

К счастью, каждые десять уровней система обнуляется, и совсем уж непобедимой Rules! никак не назовешь. К тому же сложности здесь раззадоривают настолько, что все правила в какой-то момент хочется выучить наизусть, а спустя несколько часов это вдруг случается само собой.

Ни много ни мало лучшая логическая игра с момента выхода Threes!.

PAC-MAN FRIENDS

Платформа: *iOS, Android*
Цена: *169 руб.* **Рейтинг:** ■■■■■

Очередная головоломка про круглого героя от **Namco**, ключевой особенностью которой выступает необходимость коллективного решения непростых проблем. С базовыми правилами все как обычно: мы проходим лабиринты, поедая при этом точки, и стараемся держаться от призраков как можно дальше. Каждый новый уровень ощутимо сложнее предыдущего: площадки обрастают комнатами, порталами, ловушками и препятствиями (вроде активно снующего туда-сюда у выхода с локации привидения). При этом управлять вы вынуждены сразу несколькими героями, среди которых — друзья Пакмена, обладающие самыми разными талантами. Кто-то умеет становиться невидимым, а кто-то — притягивать к себе предметы. Для максимально успешной игры, с получением всех призовых бонусов (а часто и для банального выживания), использовать приходится всех доступных членов команды в равной степени.

Основная проблема здесь — в управлении. На выбор нам предлагают целых пять схем контроля, но подобрать комфортную для себя все-таки непросто. Скажем, при управлении гироскопом вам понадобится немало практики и терпения (крутить планшет, пытаясь скоординировать действия нескольких героев, занятие не из легких), а вариант с виртуальными кнопками довольно странно реализован: сами кнопки здесь попарно раскиданы по двум сторонам экрана. Со временем и к такому расположению успешно привыкаешь, но все-таки это несколько омрачает впечатление от неплохой игры.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОСТИ

УБИЙСТВЕННАЯ ММО

Ассасины могут отправиться убивать конкурентов в онлайне

Когда стало известно, что в **Assassin's Creed: Unity** появится кооперативный режим, все сделали хитрое лицо и понимающе покивали головой: да-да, понятно, откуда ветер дует! Кооператив для такой игры — это почти готовая ММО, вон **Destiny** тоже, по сути, копирует **Borderlands**, только добавили гринда и каждую локацию используют раз по десять. **Ubisoft** постоянно рвется в онлайн, но до сих пор не может похвастать на этом поприще большими успехами. Но если затея с **The Division** взлетит, то все может измениться. Получив успешный опыт создания ММО, Ubisoft наверняка попытается перевести в онлайн свой главный бренд и основной источник доходов…

Обычно такие домыслы и фантазии остаются без внимания, так как редко имеют что-то общее с реальностью, но так уж получилось, что ведущий продюсер Unity Винсент Понтибренд в одном из интервью внезапно сознался: все верно, кооператив — это первая ступень к полноценному онлайновому геймплею, и, мол, он сам очень хотел бы заняться созданием ММО, да только времени нет. «Я мечтаю сделать ММО, в которой игроки могли бы заново пройтись по сюжетам всех игр серии, используя при этом одного аватара… Это было бы потрясающе. Но нет, сейчас у нас в разработке ничего такого нет», — заявил он.

Охотно в это верим. Если Ubisoft и начнет делать «убийственную ММО», то только после The Division, используя полученный опыт. А пока… В Unity уже начали отрабатывать систему микроплатежей, расширили прокачку и добавили систему глубокой кастомизации персонажа. Такими темпами разница между ММО и одиночной игрой скоро может стать непринципиальной!

Онлайновые ассасины! Казалось бы, беспроигрышный план? Однако опыт The Elder Scrolls Online показывает, что все не так просто, как кажется на первый взгляд. Смена формата таит в себе много подводных камней.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ЛИДЕРЫ И АУТСАЙДЕРЫ

Две игры, два релиза и два очень разных результата

NCsoft опубликовала свой финансовый отчет за квартал, и **WildStar** заняла там второе место, собрав на старте 28 миллионов долларов. Сложно сказать, почему многие игровые ресурсы подали этот результат как достижение, — когда свежевышедшая игра собирает чуть больше двухлетнего **Guild Wars 2** и в два раза меньше шестнадцатилетней **Lineage**, это скорее походит на провал. Не будем обращать внимания на слухи о том, что сама NCsoft считает запуск «настоящей катастрофой», так как слова анонимного сотрудника на сомнительном сайте сложно назвать надежным источником. Тем не менее такая ситуация была предсказуема.

Игра получилась очень неплохой, в чем-то даже отличной. Однако с самого анонса ее стратегия привлечения целевой аудитории ставила в тупик: дизайн игры и реклама явно говорили, что разработчики целятся на юных игроков. Мультяшные персонажи, крутые парни с тяжеловесными шуточками. Нет, хотите делать космический **World of Warcraft** для подростков — дело ваше. Вот только юные игроки не играют в то, что для них делают, они очень зависимы от чужого мнения, а потому следуют выбору прессы и продвинутых игроков.

Если учесть, что рекламы было мало, то полмиллиона игроков и тридцать миллионов выручки действительно можно считать неплохим достижением. Хотя все могло бы быть совсем не так. Яркий пример, как надо раскручивать игры, — Destiny. Серьезный дизайн, пафосный сюжет, ориентированность на аудиторию «от тридцати» (те, кто младше, сами прибегут), да еще невероятная по насыщенности рекламная кампания.

Результат — в первый день в магазины отгружено игр на полмиллиарда долларов плюс получено звание самого успешного старта нового бренда за всю историю компьютерных игр. Бобби Котик даже не пытается притворяться скромным, вещая про «уникальную способность компании создавать самые успешные развлекательные бренды в мире». Вот вам и «Borderlands с грindингом».

Мейнстримовый дизайн и недостаток рекламы — смертный приговор любой игре, тем более онлайновой; пафосный скай-фай и рекламный терроризм — рецепт успеха. Даже если сами игры, по сути, равноценны.

Очередной эпизод сериала «Хроники пикирующего World of Warcraft»: за последний квартал количество подписчиков снизилось с 7,6 до 6,8 млн. Тем не менее подкрепление уже идет — выход дополнения Warlords of Draenor состоится 13 ноября, так что скоро многие игроки вернутся обратно. В обновлении можно будет отправиться вместе с Гаррошем в альтернативную реальность, а также докачать своих персонажей до сотого уровня.

Корейская студия **Softnyx** анонсировала ролевой экшен **Rakion: Return of Heroes**, сиквел MMO **Rakion Online**, вышедшей в 2005 году. Игра была нишевая, но весьма интересная и глубокая. Также как и оригинал, новый Rakion будет отличаться огромным количеством самых разнообразных режимов. Здесь и командный дефматч, и соло-дефматч, и «Битва големов» (очень необычный симбиоз «Захвата флага» и «Уничтожения базы»), и несколько видов кооперативных режимов. Первая часть была заточена в первую очередь под PvP-сражения, но в сиквеле, похоже, PvE-часть также не обделят вниманием.

Студия Crytek похвасталась, что количество регистраций в шутере Warface превысило 30 миллионов. Что еще интереснее, 21 миллион приходится на русскоязычный регион. Разработчики всячески пытаются заманить к себе западных игроков, выпустили новую карту в сеттинге Северной Америки, но наибольшим успехом игра пользуется именно в наших краях. Мораль: делайте игры для России, это выгодно!

ОБНОВЛЕНИЕ

ГЕРОИ ВЫХОДЯТ НА АРЕНУ

Подводим первые итоги открытого бета-теста игры «Меч и магия: Герои Онлайн»

Этой весной началось открытое тестирование бесплатной пошаговой стратегии **«Меч и магия: Герои Онлайн»**. Напомним, что Ubisoft собрала вместе две немецкие студии, **Blue Byte** и **Related Designs**, создателей культовых серий стратегий **The Settlers** и **Anno**, и поручила им возродить не менее культовое для жанра имя в виде онлайнового проекта. Так как термин «открытый бета-тест» давно потерял свое значение, придется уточнить: в данном случае это не эвфемизм слову «релиз», а настоящий бета-тест, потому что разработчики продолжают активно устранять баги, править баланс, да и контента в игру пока введено довольно мало.

И все-таки это те самые любимые всеми «Герои», **Heroes of Might and Magic** в новом онлайновом формате. С одной стороны, они чуть-чуть подрастеряли динамику офлайновой игры, где за день можно было прокачаться до повелителя всех земель, небес и самой преисподней... С другой стороны, игра получила бесконечный простор для развития и новые возможности, которые дает жанр MMO.

Например, в начале сентября была запущена первая версия PvP-режима. Первая — потому что в будущем разработчики планируют создать систему сражений между гильдиями, добавить войны за территории и осады замков. А сейчас игрокам стала доступна Арена, полностью свободная PvP-площадка для битвы один на один. Сражения идут по сезонам, и все новые игры начинают свой путь с низшей лиги, бой за боем доказывая свое право на встречу с более сильными противниками. По итогам сезона определяются чемпионы, успешные игроки переводятся в более высокую лигу. Одерживая победы и повышая свой ранг, игроки могут получить не только моральное удовлетворение, но и ценные призы.

Хотя главная цель, конечно, это получение боевого опыта. Когда начнутся битвы кланов, опытные ветераны PvP-сражений будут на вес золота. Кстати, гильдии этой осенью тоже получат новые возможности, чтобы лидерам кланов было удобнее созывать под свои знамена армии, готовя их к будущим завоеваниям.

Создатели «Героев Онлайн» внимательно слушают отзывы игроков и не боятся кардинально переделывать игровую механику. В сентябрьском обновлении была проведена масштабная перебалансировка всех элементов игры. В ходе тестирования выяснилось, что геймдизайнеры недокрутили гайки по части экономики, в результате чего все стали обладателями полных закромов золота и бесконечных армий. Сейчас же с балансом все нормально: заработки стали меньше, и пришла пора игрокам учиться воевать не числом, а умением. Боевую систему тоже меняют. Подробностей пока нет, но обещают, что новые бои будут не такими затянутыми.

С прокачкой ситуация обратная: гайки чуть-чуть перекрутили. Вероятно, таким способом разработчики пытались компенсировать временный недостаток контента, но вышло не идеально. Пара сюжетных кампаний все равно проходилась довольно быстро. Этот момент оперативно учли, так что качаться в самое ближайшее время станет легче. Проблемы же с недостатком контента будут решать самым простым и правильным способом — добавлять новые расы, кампании, карты и юнитов. Напомним, что в конце лета как раз вышло большое обновление «Забытые края», добавившее в игру много популярных карт-головоломок из прошлых игр серии. Обновление дает игрокам повод больше путешествовать по миру Асхан в поисках осколков древних обелисков. Собрав все кусочки, можно открыть проход в титульные Забытые края, где игроков ждут полсотни испытаний, начиная от небольших, которые проходятся минут за пятнадцать, и заканчивая действительно эпичными заданиями по уничтожению мегабоссов. На прохождение последних может уйти до полутора часов — к счастью, есть возможность в любой момент поставить все на паузу и отложить партию до следующего захода в игру.

В скором времени разработчики обещают рассказать о дальнейших планах и познакомить нас с новыми идеями и нововведениями. Что за идеи — еще не известно, но звучит интересно. Ну а пока можно подвести первые промежуточные итоги. Тестирование игры идет очень успешно: бессмертный геймплей «Героев» все больше адаптируется под формат MMO, проект обрастает контентом и новыми возможностями. Особенно радует тот факт, что наши игроки могут проходить онлайновых «Героев» с комфортом: русский язык присутствует в полном объеме. И не стоит удивляться, «Меч и Магия: Герои» в нашей стране всегда пользовались исключительной популярностью, может статься, даже большей, чем на своей исторической родине. И у онлайнового воплощения есть все шансы привлечь не меньшее, а возможно, даже большее внимание.

PvP-сражения идут традиционно, на каждый ход дается ограниченное время. Разработчики подготовили для Арены три специальные карты — две в сеттинге Альянса Света и некромантов и еще одну нейтральную.

СОБЫТИЕ

CRYTEK СТАВИТ НА ОНЛАЙН

Руководство студии проводит реформы

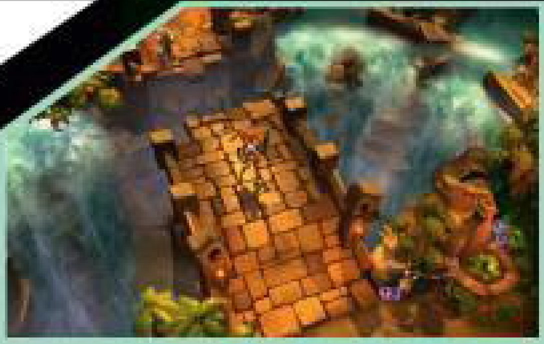
Поднятая нами в связи с анонсом **HUNT** тема кризиса в студии **Crytek** получила продолжение. К сожалению, слухи подтвердились: компания испытывает серьезные финансовые проблемы. Немецкий медиахолдинг **Koch Media** (владелец издательства **Deep Silver**) купил британскую студию Crytek, а также все права на **Homefront: The Revolution**.

Тем временем из американского офиса уволили часть сотрудников, а разработку HUNT перенесли в немецкую штаб-квартиру во Франкфурте. Всего работу потеряли около 250 человек, и в настоящий момент штат компании насчитывает 700 сотрудников. С продажей Homefront и отменой сиквела **Ryse** складывается интересная ситуация: Crytek потеряла все заказы на производство игр! В такой ситуации руководство было вынуждено объявить, что студия завязывает с созданием одиночных игр и переходит на выпуск бесплатных MMO.

Не то чтобы это была какая-то сенсация. Глава студии Джеват Йерли последние несколько лет только и говорил, что будущее за бесплатными играми и что они будут развивать это направление. «Еще пять или шесть лет назад мы решили, что хотим совместить качество игр класса AAA с условно-бесплатной моделью распространения. Мне кажется, что через пару-тройку лет модель f2p одержит окончательную победу над традиционным ретейлом. Мы рассматриваем условно-бесплатную модель распространения как инструмент, который позволяет нам расти и добиваться лидерства. Поэтому в нашей линейке не так много традиционных игр для консолей…» — отмечал он в прошлом году.

Как видим, реальность оказалась куда более жесткой. Традиционные игры, в которые не верил Йерли, испарились в одну секунду и лишили студию весомой части дохода. Теперь волей-неволей придется осваивать бесплатный рынок, только не в комфортных условиях, как это было при выходе **Warface**, а без тыловой поддержки и без права на ошибку. Все карты теперь поставлены на выходящий вскоре HUNT: игра просто обязана стать успешной. А иначе у Crytek могут начаться действительно серьезные неприятности.

Главный вопрос к Crytek: а как же Crysis? Да ничего страшного. Права принадлежат студии, имя довольно известное (хотя серия так и не стала успешной). Так что выпустят когда-нибудь. Наверное.



Состоялся международный запуск новой MOBA **Strife** от студии **S2 GAMES**, известной прежде всего как создатель **Heroes of Newerth**. Игра уже получила русскую локализацию и местный сервер. Что касается S2, то стоит признать — Heroes of Newerth получилась у них очень неплохой, хотя игра так и не смогла выйти из тени **League of Legends** и **Dota 2**. Теперь же, используя накопленный опыт, разработчики предприняли вторую попытку. Конкуренция в жанре MOBA накаляется буквально не по дням, а по часам!

Sony Online Entertainment провела традиционное ежегодное шоу SOE Live, на котором сделала небольшой анонс — зомби-песочница **H1Z1** выйдет также на PlayStation 4, но ждать этого придется еще долго. Сначала студия закончит работу над PC-версией, затем примется за портирование, а помогать ей в этом будет команда разработчиков **PlanetSide 2** — обе игры работают на движке Forgelight, и PlanetSide 2 успеет перебраться на PC чуть раньше H1Z1.

PC-игры окончательно ушли в онлайн. Даже офлайновые. Согласно исследованию рынка, проведенного аналитической компанией **DFC Intelligence**, 92% всех купленных игр пришлось на цифровые копии, и только 8% — на физические носители. Хотя на самом деле их доля в общих доходах еще меньше, так как в исследовании не учитывались микроплатежи, обеспечивающие PC-платформе основные прибыли.

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

Родион Ильин

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

В прошлом номере мы поздравляли Wargaming, а теперь незаметно подступил и день рождения их старшей игры — World of Tanks. В такие моменты принято всплескивать руками и вздыхать о том, как быстро дети растут. Но мы предпочтем без лишних экивоков тепло поздравить «танковую» команду с тем, что они на протяжении вот уже четырех лет делают нам интересно.

Именинная суматоха — хороший повод для очередной раздачи плюшек. Поэтому все, кто зашел в игру в праздничный период, получили временный доступ к премиум-аккаунту, смогли купить технику и расходники с огромными скидками и заработали в боях в четыре раза больше опыта, чем обычно.

РАСПРАВЛЯЯ КРЫЛЬЯ

Еще одно важное событие произошло в World of Warplanes: на сервера было установлено глобальное обновление 1.5.0. Игра стала дружелюбнее к тем, кто впервые решился покорять небесные просторы. В новом режиме «Бой с ботами» схватка проходит по стандартным правилам «превосходства», с той лишь разницей, что в команде только пятеро реальных пилотов. Остальные десять — компьютерные «коллеги». А команда соперников вообще укомплектована исключительно самолетами под управлением ИИ.

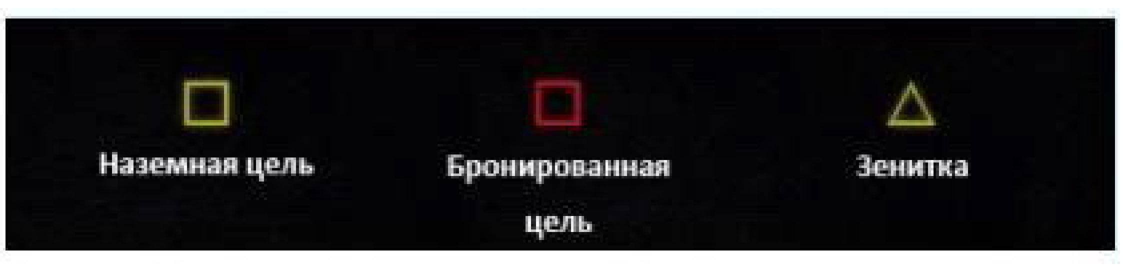
Сражения против ботов не записываются в общую статистику на экране достижений, награда за бой отсутствует, боевые задачи и достижения тут свои. Зато боеприпасы и снаряжение после вылета пополняются бесплатно. Все это сделано, чтобы новичок освоился в игре в щадящих условиях и только потом отправлялся покорять небо в компании асов. Впрочем, последним никто не запрещает тоже поразвлечься в «тепличном» режиме, отдыхая от напряженных баталий с другими игроками.

На первых порах стажерам предоставляют упрощенный ангар, где ожидает вылета единственный самолет первого уровня. Недоступны и все возможности потратить золото, кредиты и опыт. Только после уничтожения десяти наземных объектов и самолетов за один или несколько боев против ботов разблокируется полный функционал привычного ангара.

Как ни удивительно, самые существенные изменения произошли не в небе, а на земле. Совершенно по-иному теперь подходят к атаке наземных целей противника в «Стандартном бою». Механика системы превосходства доработана так, чтобы вклад штурмовиков и истребителей в победу команды был весомее. А уничтожение наземных целей стало более нетривиальной задачей. Многие бункеры и линкоры пережили косметический ремонт и обзавелись новыми анимациями.

Но главное, каждый наземный объект — отныне комплекс из разных частей с разными параметрами (в первую очередь обращайте внимание на броню). В зависимости от этого составные части помечаются новыми пиктограммами.

Небронированные объекты отмечены желтым. Обычно это десантные и транспортные корабли, эсминцы, легкие танки или пушки. Вести огонь по ним можно из орудий любого калибра, включая пулеметы. Эффективнее всего атаковать их на штурмовике, но и истребителям такие цели по зубам. Просто потребуется чуть больше времени.



Бронированные цели обозначаются красными значками. Чаще всего это бункеры, тяжелые танки, корпуса линкоров и тому подобное. В борьбе против них лучше всего покажут себя бомбы и ракеты, пушки калибром свыше 20 мм. Целиться придется как можно точнее, хитрость с попаданием в площадь, на которой расположен объект, больше не работает!

Особая категория — зенитные орудия, помеченные желтым треугольником. Красных треугольников вы не встретите, поскольку все установки ПВО на данный момент лишены брони. Такие объекты сможет уничтожить почти любой истребитель. Вероятнее всего, разработчики со временем введут в игру и бронированные зенитки.

Каждая часть объекта может вспыхнуть, если использовать при авианалете зажигательные патроны или снаряды. При этом вероятность загореться обусловлена здравым смыслом: бетонный бункер едва ли полыхнет, словно спичка, а вот какой-нибудь грузовичок сгорит дотла.

Все эти новшества потянули за собой закономерные изменения в механизме вычисления превосходства команд. Прежде, уничтожая наземные объекты и самолеты противника, игроки набирали очки, нужные для заполнения шкалы превосходства. Теперь же эта шкала начинает заполняться, стоит команде получить хотя бы одно очко превосходства.

Таким образом, если не уничтожены все самолеты одной из сторон, победа присуждается команде, чья шкала быстрее заполнится на 100%. Набор заветных процентов зависит от эффективности работы пилотов: каждое заработанное очко (каждый сбитый самолет, каждая разрушенная часть «наземки») ускоряет заполнение шкалы.

При этом важно понимать: замедлить заполнение шкалы превосходства противника невозможно. Однако каждый сбитый самолет или полностью уничтоженный наземный объект сбрасывает уровень заполненности на определенное количество процентов.

Разработчикам пришлось полностью переработать «стоимость» всех классов самолетов и типов наземных объектов. Пара простых примеров: подбив истребитель, вы получите 15 очков, отпилив от шкалы превосходства противника 15%; уничтожив наземный бункер — заработаете сразу 20, а враги потеряют 20% превосходства. То есть заработанные очки эквивалентны процентам превосходства.

На этом изменения не заканчиваются. Разработчики добавили режим наблюдателя «Динамический», с его помощью можно следить за самолетами союзников со множества «предустановленных» камер и ракурсов, переключаясь между ними автоматически или вручную.

Не обошлось, конечно же, и без главных героев игры — новых стальных птиц. В игровом магазине появились китайские премиумные самолеты Breda Ba.27 Metallico (истребитель III уровня) и Nakajima Ki-43-Ic (истребитель IV уровня). Кроме того, авиаконструкторы Wargaming перебалансировали многие из имеющихся самолетов, добавили гамму новых достижений, улучшили управление мышью и джойстиком.

Наконец, добавлена новая карта «Каньон», доступная для боев на самолетах III—X уровней, и полностью переработан «Национальный парк», доступный для боев на самолетах I—V уровней. По мнению многих пилотов, в «Каньоне» полностью «победили движение самолетов по часовой стрелке». Команды сходятся строго по центру и устраивают лихой огневой водоворот, а не летают по кругу друг за дружкой, пытаясь подбить отставшего от стаи.

Такая прорва изменений побуждает выстраивать совершенно новые боевые тактики: какие объекты уничтожать первым делом и «что почем» в пересчете на проценты шкалы превосходства, какое вооружение использовать, как координировать командные действия, какие возможности дарит новая техника...

Да, обновление 1.5.0 определенно удалось — изменений столько, что хватит не на одну неделю вдумчивого изучения! И мы уже вовсю его тестируем.

ТАНКОВЫЙ БИАТЛОН

Если в позапрошлом месяце танки грохотали под знаменами фестиваля «Поле боя», то в минувшем случился «Международный танковый биатлон — 2014», первая в истории человечества танковая олимпиада. В течение двух недель на территории подмосковного «Алабино» команды из России, Беларуси, Казахстана, Армении, Венесуэлы, Китая и еще шести стран-участниц, по четыре экипажа от каждой, соревновались в пилотировании танка в условиях, приближенных к боевым, а также в стрельбе из штатного вооружения.

Все команды выступали на отечественном танке Т-72Б3М, немного модернизированной и улучшенной версии бронемашины Т-72, стоящей на вооружении российской армии. И только экипаж Китайской Народной Республики красовался на китайского производства Type 96A (составляет основу бронетанковых частей НОАК).

Танковый биатлон второй год проводится по образу и подобию лыжного биатлона и предусматривает четыре вида гонок: индивидуальная гонка, спринт и гонка преследования, спортивный этап и командная эстафета. Участники на танках преодолевают несколько препятствий — слалом (змейка), брод, курган (крутой подъем), колейный мост и эскарп. В отличие от классического биатлона, здесь экипажи боевых машин также поражают с разных дистанций мишени, имитирующие танки и низко летящие вертолеты.

В результате двухнедельных спортивных боев среди экипажей первое и второе места разделили танкисты Вооруженных сил РФ, третье место досталось экипажу из Казахстана. В командном зачете в лидерах тоже оказались российские военные, на втором месте — команда Армении, на третьем — Китая. Помимо серебряной медали армянским танкистам вручили сертификат на новый российский танк Т-90, который в ближайшее время будет передан Вооруженным силам Армении.

Команда Wargaming, конечно, не могла остаться в стороне и в рамках чемпионата реального устроила соревнования на виртуальных полях World of Tanks. Шатры с установленными игровыми компьютерами не пустовали ни минуты, гости танкоспортивного праздника отыграли добрую тысячу матчей!

• • •

А еще команда создателей World of Tanks начала большой автопробег через всю Россию и до самого Бреста (Франция). Старт был дан во Владивостоке. Ребята посетили остров Русский, Золотой мост, сфотографировались возле подводной лодки и увидели Японское море. В рамках путешествия разработчики встретятся с поклонниками в каждом городе, где будут останавливаться. За графиком этих встреч и отчетами о поездке следите на официальном сайте игры.

И не забывайте участвовать в новом конкурсе, который «Игромания» проводит совместно с командой World of Warplanes. Правила просты. Мы предлагаем вам сконструировать из бумаги собственный самолет, а потом раскрасить его как душе угодно. Единственное условие: на крыльях должен быть изображен логотип игры. После этого сфотографируйте летательный аппарат и отправьте фотокарточку нам на полевую почту ***bro@mail.igromania.ru***. Лучшие самолетики будут опубликованы на сайте «Боевого братства», а вы получите ценные призы!

Ян Кузовлев

ИГРЫ БУДУТ РАЗВИВАТЬСЯ КАК СЕРВИС, КАК СРЕДСТВО ОБЩЕНИЯ И СВЯЗИ

Интервью с представителями Sony

Jim Ryan

Мы поговорили с главой европейского офиса Sony Джимом Райаном и вице-президентом SCE Worldwide Studios Europe Майклом Денни об идеологии компании, о судьбе PS Vita и узнали, почему на gamescom не показали новый Uncharted.

Michael Denny

С каждым новым поколением консолей игры AAA-класса все дорожают и дорожают. Некоторые даже верят, что когда-нибудь таких высокобюджетных проектов просто не станет: все сложнее становится продать достаточно игр по 60 долларов за экземпляр, чтобы окупить проект. Какое будущее ждет такие игры? Рост стоимости разработки действительно большая проблема? Если да, то как с ней быть?

Майкл Денни — Начну с того, что одними высокобюджетными играми репертуар консолей больше не ограничивается, как вы могли заметить по нашей пресс-конференции на gamescom. Мы предлагаем большой и разнообразный выбор, что хорошо само по себе. Но, конечно, дорогие игры по-прежнему привлекают аудиторию. **The Order: 1886**, например, выглядит просто потрясающе, **Far Cry 4**, **Destiny** и им подобные. Но в конечном счете ответ на ваш вопрос таков: видеоигры — вид развлечения с многомиллионной аудиторией, и вкладываться в них можно точно так же, как в блокбастер за сто миллионов долларов. Сегодня компании могут себе это позволить, а желающих поиграть хватает, чтобы окупались расходы на проект.

Как считаете, не станет ли условно-бесплатная модель вездесущей в один прекрасный день? Крупные компании уже используют ее — та же Blizzard, да и в PSN мы видели условно-бесплатные игры, Ace Combat, например...

Майкл Денни — Не знаю, не знаю. Не всякой игре эта бизнес-модель подойдет, не все рассчитаны на нее. Есть очень успешные условно-бесплатные игры, но есть и неудачи. Сама модель просто отличная и в определенном сегменте игр разнообразит выбор потребителя, однако нельзя же ее натянуть на все проекты. Не думаю, что она подойдет всем без исключения.

Каковы основополагающие принципы марки PlayStation? Реклама подчеркивает, что «все для игроков», но на E3 были показаны и заявлены вещи, не имеющие прямого отношения к играм, — телесериал по комиксу Powers, несколько фильмов... Как теперь вас воспринимать?

Джим Райан — К играм мы имеем отношение самое прямое, PS4 разрабатывалась в первую и главную очередь как игровая консоль, об этом всегда говорилось четко и ясно. Но нужно понимать, что современные игроки, покупая консоль, ожидают от нее и других возможностей — проигрывания музыки, видео и так далее. Никакого противоречия здесь нет. PS4 по своей сути игровая консоль, но если вы захотите посмотреть или послушать на ней что-нибудь еще — пожалуйста.

Какие игровые тенденции вы бы назвали определяющими для предыдущего поколения консолей и какие определяют новое поколение?

Майкл Денни — Я бы сказал, что для предыдущих поколений были характерны самые разные игры, сложно выделить что-нибудь одно. Для PS3 это такие вещи, как **LittleBigPlanet** и, разумеется, **Grand Theft Auto** — боевик, прекрасно раскрывающий возможности и открытого мира, и сюжета, и **Heavy Rain**, познакомившая игроков с новым жанром интерактивной драмы... Множество разных игр в каждом поколении. Мы уже видим, что начинают делать для PS4, а через пару лет появятся игры, полностью использующие все преимущества этой системы. Но уже совсем скоро потребителей ждут и **Bloodborne**, и The Order: 1886, и

Вне кадра: Никола Тесла, придумывающий для героев The Order: 1886 оружие.

Для мультиплатформенных игр у Sony заготовлены эксклюзивные бонусы и, в некоторых случаях, привилегии вроде раннего доступа в бета-версию.

версия LittleBigPlanet для этой платформы, и **DriveClub**, сделавшая гонки социальной игрой... И объявленные новинки, несомненно, замечательные — **WiLD**, **Until Dawn**, **Rime**, **Alienation**.

Сегодня покупаешь не просто коробку с игрой, а целый сервис, и для игры оказываются нужны не только консоль и диск, но и сервера, требующие оплаты и поддержки. Что вы думаете об этой новой сервисной системе?

Майкл Денни — За ней будущее. Мы же видим, что люди хотят играть вместе, хотят оставаться на связи, так что система будет расти и развиваться. Я думаю, что игры будут развиваться как сервис, как средство общения и связи.

Но, скажем, лет через десять-двадцать игра окончательно устареет и все эти сервисы будут заброшены. Разработчики так вкладываются в игру, а потом ее берут и бросают. Не проще ли тогда обойтись чисто игрой на диске?

Майкл Денни — Если вы хотите развивать свою игру как сервис, то, пока игра свежа и увлекательна, а сервис хорош, аудитория у вас будет, проект не умрет, нужно только поддерживать форму.

Видеоигры все больше и больше социализируются: вы приглашаете друзей, играете вместе, делитесь впечатлениями... Как по-вашему, это правильный подход, стоит продолжать в том же духе? А как тогда быть с одиночной игрой, с развитием сюжета в темпе, удобном игроку лично?

Джим Райан — Разрабатывая концепт PlayStation 4, мы заметили, что человеческая жизнь полна социальных связей. Facebook, YouTube и прочие социальные сети — вот где сегодня общаются люди, особенно молодежь. Так мы и решили встроить в платформу PlayStation 4 возможность подобного общения. Кое-что было заявлено и показано ранее, о некоторых новых возможностях вы услышали на gamescom. Я думаю, что такой подход оправдан, но если социализация вас не интересует, то и ладно! В большинство проектов спокойно можно играть в одиночку. Если вы купите диск, то и в интернет выходить не понадобится. Мы никого не заставляем, мы ничего не требуем, мы не настаиваем, чтобы вы чем-то с кем-то делились, подключались к Сети и так далее. Хотите просто играть в одиночную игру? Играйте на здоровье.

Вот если играть, к примеру, в Destiny, рассчитанную на нескольких пользователей? Конечно, можно играть и одному, но когда ты не в Сети, то всегда чувствуешь, что чего-то не хватает...

Джим Райан — Если вы хотите играть один, возможно, Destiny — игра, рассчитанная на социальное взаимодействие, — не совсем то, что вам нужно. Попробуйте другую?

И все эти сообщения, наводняющие Facebook? Мои друзья засели в The Last of Us, поделились видеороликом, — но в Сети столько таких роликов! А я уже играл, и они начинают раздражать.

Джим Райан — Эти сообщения всплывают в PlayStation Network или речь о какой-то социальной сети? Если речь идет о Facebook, тогда мудрым решением будет отписаться от них.

Каким вам видится будущее облачных сервисов трансляции, как поживает Gaikai? PS Now сейчас в бета-стадии, его ценовая политика вызывает вопросы... Не пересекаются ли сервисы PS Now и PS Plus?

PS4 нужен свой Dark Souls, злой и стремительный.

Историю Джоди игроки восприняли неоднозначно, но в плане технологии игра, конечно, знаковая.

В ленте Facebook все чаще появляются изображения и видео игр на PS4; кнопка «Share» — мощный маркетинговый инструмент.

Ждать грандиозных проектов на PS Vita не стоит — все внутренние студии заняты PS4.

Майкл Денни — Пока что мы изучаем вопрос и подбираем правильную политику ценообразования. Нет, сервисы не пересекутся: PS Now станет еще одним, новым видом доступа к контенту, у наших потребителей просто появится еще больше выбора. К покупке диска и скачиванию цифровой версии добавятся игра по подписке и прокат.

При стриминге могут пострадать общий вид и качество игры — только представьте Journey или The Last of Us с артефактами масштабирования! Или какой-нибудь файтинг вроде Street Fighter 4, где исключительно важны точность и скорость. Как быть с этим неизбежным падением качества?

Джим Райан — Сервис не будет запущен в работу, пока мы не добьемся от него нашего фирменного качества. Если это значит, что придется подождать, пока Street Fighter не начнет соответствовать нашим стандартам, — что ж, подождем.

Как жестко компания контролирует творческие порывы внутренних студий? Если, допустим, разработчики из Santa Monica Studio вдруг объявят, что по горло сыты God of War и желают делать проект, преисполненный света и добра, вы им разрешите?

Майкл Денни — Не могу говорить за Santa Monica Studio, но в целом наш подход к работе со студиями — всячески поддерживать их творческие начинания. Мы никому не хотим диктовать, что можно делать, а чего нельзя. Отличные игровые идеи должны свободно зарождаться в творческих умах.

Есть практика поддержания контакта с издателями ради получения какого-нибудь эксклюзива для своей платформы — это может быть ранний доступ в альфу и бету, как в Destiny, или дополнительные миссии, или дополнительные внутриигровые предметы для красоты. Насколько хорошо это влияет на продажи?

Майкл Денни — Я считаю, что это еще один способ показать аудитории, как серьезно мы относимся к своему делу, как стараемся предоставить им самый ранний доступ к любому достойному контенту, раздобыть интересный эксклюзив в лучшем виде и сделать PlayStation действительно лучшим местом для игры.

Похоже, PlayStation Vita в последнее время воспринимают как сателлит для PS4. Да, для нее выпускают новые инди-игры, но можно ли сейчас говорить о Vita как о самостоятельной платформе?

Майкл Денни — Это действительно прекрасная пара для PS4 благодаря возможностям Remote Play. PS Vita — лучшая существующая платформа для портативных игр, ее поклонники не намерены с ней расставаться.

На gamescom ничего нового не объявили...

Майкл Денни — Пресс-конференция ограничена по времени — приходится выбирать, на что его лучше потратить. Мы решили начать с анонсов очень важных для нас больших игр — Bloodborne,

Стриминг видеоигр вряд ли подойдет для любого жанра — в случае с файтингами все будет слишком грустно.

inFamous: First Light невероятно красива, но не смогла захватить аудиторию так же, как Second Son.

Tearaway от Media Molecule неожиданно стала хитом, и скоро игру переиздадут на PS4.

Если вы не знакомы с сервисом PS Plus, то вот небольшая иллюстрация к тому, во что можно поиграть за год подписки.

The Order: 1886, LittleBigPlanet 3, **First Light**... Выходит множество новых игр для новой консоли, им мы и уделили основное внимание. Это не значит, что Vita позабыта, у нее есть своя аудитория.

Сразу после конференции по Сети прокатилась волна возмущения в духе «они совсем забросили PS Vita». Что прикажете думать? Какое будущее у PS Vita? PS TV вот выглядит как консоль для неофитов с общедоступным набором игр.

Майкл Денни — Мы же ее не забросили, это по-прежнему вполне жизнеспособная игровая система и отличный товарищ для PS4.

Джим Райан — На наш взгляд, PS TV — штука хорошая, она поддерживает функцию Remote Play, позволяет играть в привычные проекты... Но есть игроки, которым подавай портативную консоль. В России, например, очень любят портативные игры, и PSP была на вашем рынке очень популярна... Я часто бывал в Москве, заходил в «Белый ветер», в «Эльдорадо», — вы бы удивились, сколько в продаже игр для PSP, да и PS Vita по-прежнему хорошо продается.

А как насчет какой-нибудь новой высокобюджетной игры специально для PS Vita? Стоит ждать чего-то такого?

Джим Райан — Сейчас в разработке более ста игр, в основном небольших. Но наши внутренние студии работают большей частью на PS4. Чтобы вы знали: во все игры, которые вы видели на gamescom, во все эти игры для PS4 можно играть на PS Vita через Remote Play.

По популярности PS Vita уступает Nintendo 3DS, и разрыв этот даже больше, чем между PSP и DS. Что показал постмортем по PlayStation Portable? Стоит ли продолжать продвигать большие игры на таких платформах, не правильнее ли будет перейти на то, что им действительно по зубам? Если бы вы взялись разрабатывать новую портативную консоль после PS Vita, каких ошибок вы постарались бы избежать?

Майкл Денни — Лучшим ответом будет еще раз напомнить, что же такое PS Vita. Это портативная система высочайшего класса. Игроки любят ее. Те, кто имел с ней дело, любят ее. Есть большие игры, которые прекрасно себя чувствуют на этой платформе, — **Killzone**, **Uncharted**... **Tearaway** на PS Vita выглядит просто отлично. Плюс обилие цифрового контента, еще и использование в паре с PS4 — рано ее списывать, рано.

Microsoft сейчас продвигает разнообразные бандлы, а как обстоят дела у PS? Увидим ли мы в скором будущем какие-нибудь новые, еще не известные комплекты консоль+игра?

Джим Райан — На пресс-конференции Microsoft очень долго говорили о бандлах. Мы выбрали для конференции другие темы, поинтереснее: новые игры для PS4, новые разработки и возможности, новые сервисы... Это не значит, что у нас нет рекламных планов и коммерческой стратегии. Мы намерены оставаться конкурентоспособными — в том числе продавая бандлы.

После Beyond: Two Souls что-то ничего не слышно от Дэвида Кейджа. Не расскажете о его новых творческих планах?

Джим Райан — Вполне возможно, что Дэвид наслаждается заслуженным отдыхом после очень долгой и напряженной работы над Beyond: Two Souls. Он прекрасный партнер, работает с PlayStation уже несколько лет, но о новых планах нам пока нечего сказать.

Когда мы сможем хоть одним глазком взглянуть на игровой процесс Uncharted 4?

Джим Райан — Мы показали кусочек на E3, но больше решили не показывать ничего, отдав предпочтение не представленным на E3 играм, и все, что вы видели, — всего этого не было на E3. Демонстрации — дело затратное, отнимают ресурсы и время, а нам все-таки хотелось бы продолжать работу над игрой, чтобы в 2015 году выпустить великолепную Uncharted. Так что отсутствие новостей ничего не значит — мы просто не хотим лишний раз отвлекать разработчиков.

В Media Molecule работают над адаптацией Tearaway под PS4, а о новом своем проекте они молчат, как в рот воды набрали. Не намекнете хотя бы, что это?

Джим Райан — Не сейчас. Хорошая попытка, но мы не будем обсуждать эту игру, пока не придет ее время. ■

PS TV рассчитана в первую очередь на стриминговый сервис PS Now.

Олег Чимде

ОДНИ ИЗ НАС
THE LAST OF US
ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ THE LAST OF US REMASTERED

В честь выхода дополненной версии The Last Of Us редактор Олег Чимде заново переживает приключения Джоэла и Элли, а потом объясняет поведение персонажей с точки зрения психологии, рассказывает про коллективное бессознательное и следом за Юнгом опускается на самое дно человеческой души, где таятся мифы, символы и архетипы.

Почти год назад, в жарком солнечном июне, случилось удивительное — игровые журналисты, будто поддавшись какому-то древнему, первобытному, чувству, не задумываясь, почти единогласно выставили **The Last of Us** высший балл. Среди них были и мы. Словно зомби с коллективным разумом, мы все писали примерно об одном и том же. Мы искренне восхищались работой **Naughty Dog** и придирались к мелочам. Потому что больше ни к чему придраться не получалось.

Что это было? И изменилось ли что-то спустя год? Давайте проверим. Тем более повод действительно весомый — «Одни из нас» добрались до PlayStation 4. С текстурами высокого разрешения, шестьюдесятью кадрами в секунду и фоторежимом.

Когда мы впервые увидели заставку в главном меню игры, мы ничего еще не знали. Приоткрытое старое окно с выбитыми стеклами, ветерок, мерно колышущий пыльный тюль, зеленый вьюн, пробирающийся в чей-то дом... Что это? К чему это? Почему на заставке не Джоэл и Элли, замершие в пафосной позе? Окно?.. Почему окно?

Под ложечкой немного сосало от тревожной музыки Густаво Сантаолальи, но казалось, что все будет хорошо. Все закончится хорошо. Обязательно.

Но ничего не будет хорошо. Человечество завершает свой путь, а природа, пользуясь случаем, берет свое. Ей-то совершенно все равно, кем вы были раньше и кто вы есть сейчас. Покамест вьюн лишь робко заглядывает в жилище человека, но надежды нет — скоро он затянет всю комнату.

И теперь при повторном взгляде на это окно бросает в дрожь. Мы знаем, что будет дальше и чем все кончится. Нет, ничего не изменилось за год. The Last of Us все так же давит на нужные клавиши, в нужной последовательности, рождая мелодию. Тревожную мелодию Густаво Сантаолальи из главного меню.

Обновленная версия The Last of Us для PS4 не предложит вам ничего нового, кроме разрешения 1080р, частоты в 60 кадров в секунду и фоторежима. В ней нет нового контента, нет никаких изменений и дополнений, которых не было в версии для PS3. Но есть коечто поважнее: вы сможете вновь проделать этот путь длиной в год.

Это все та же игра, к которой придираться можно разве что по мелочи. Идеально цельное произведение, работающее по законам видеоигр и кино одновременно. Без стыков. Без провисаний. Без заваливания в ту или другую сторону. Баланс. И мы искренне завидуем тем, кто будет наслаждаться им впервые.

Главное новшество — фоторежим. В первую очередь это отличная возможность увидеть то, что раньше легко было не заметить. Выбирая лучший ракурс, можно случайно наткнуться, например, на книжку, которую перед смертью читал житель дома, куда Джоэла и Элли случайно занесло, или на брошенный велосипед возле заросшей плющом двери пиццерии.

Джоэл есть движение. Движение сквозь поломанные изменчивым миром судьбы совершенно незнакомых ни ему, ни вам людей. Их призраки возникают из ниоткуда и уплывают в никуда, а фоторежим позволяет остановить мгновение и присмотреться к ним поближе. И, как оказывается, призраков здесь куда больше, чем мы думали.

Но будьте готовы — как и любому фотографу, вам будут сквозь объектив видны абсолютно все недостатки ваших моделей. Вот винтовка неловко прошла сквозь плечо Джоэла, вот Тэсс бежит по луже, но круги по воде идут как-то не так, вот Элли шагает, почему-то не касаясь пола. Благодаря фоторежиму внезапно обнаруживается, что The Last of Us не такая уж и идеальная визуально.

При всем при этом «Одни из нас» все равно остается самой красивой игрой на свете. Речь, конечно, не о технологиях — тут InFamous: Second Son и другие современные игры на шаг впереди. Речь о целостности всего и вся, включая дизайн. The Last of Us красива целиком и полностью. От старинного окна, в которое лезет настырный вьюн, до финального «Клянусь».

И да, если бы мы сейчас играли в The Last of Us впервые, то не задумываясь поставили бы ей десятку. А в конце декабря наверняка дали бы титул «Игра года». За год ничего не изменилось. И есть мнение, что не изменится и спустя десять лет. Судьба.

ПОЧЕМУ ВСЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ, КАК ДОЛЖНО

МОТИВЫ ГЕРОЕВ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПСИХОЛОГИИ

Так уж вышло, что человечество мыслит архетипами. Грубо говоря, у всех у нас все-таки есть зачатки коллективного разума — общие представления о героях, злодеях, мудрости, смерти, Боге... Коллективное бессознательное. «В коллективном бессознательном содержится все духовное наследие человеческой эволюции, возродившееся в структуре мозга каждого индивидуума», — так писал психолог-аналитик Карл Юнг, знаменитый коллега Зигмунда Фрейда, пошедший дальше своего идейного вдохновителя. Если Фрейд во всех проблемах человечества винил проблемы с сексуальностью, то Юнг погружался в своих исследованиях в самые глубины человеческой души и выходил оттуда по колено в мифах, символах и архетипах.

Исследуя сюжет The Last of Us, следом за Юнгом опускаемся на самое дно человеческой души и мы.

«ВНАЧАЛЕ БЫЛО ДЕЛО»

Есть множество параллельных вселенных, вы знали? Но погодите крутить пальцем у виска, научные трактаты об этом пишут уже несколько тысячелетий. Каждый человек живет в своем собственном мире и воспринимает события, происходящие вокруг него, исключительно по-своему. На параллельные вселенные в том или ином виде можно натолкнуться у Платона, Лема, Беркли, у Хокинга, в конце концов. Суть каждого из нас — наш мозг и наша память. Мы мыслим, следовательно, существуем. Нет памяти — нет человека. Следовательно, наша душа — это и есть совокупность всего, что мы помним. Запах сена в деревне у бабушки, вкус яблока из сада, боль от первого падения с велосипеда, грусть по ушедшему в другой мир близкому человеку — все это и есть наша душа, самое ценное, что есть в каждом из нас.

И каждый из нас реагирует на происходящие события по-своему, по законам своей собственной вселенной. Один в магазине выберет яблочный сок, потому что вспомнит про то самое яблоко в саду из детства, другой никогда не купит синюю машину, потому что машина синего цвета погубила его любимую кошку.

Очень многое в нашей жизни вы выбираем бессознательно. Хокинг даже утверждает, что такой выбор — не выбор вовсе, и все на самом деле предрешено. «Каждый из нас воспринимает абстрактные и общие положения индивидуально, в контексте собственного разума. Причиной такого колебания (непостоянство смысла) является то, что общее понятие воспринимается в индивидуальном контексте и поэтому понимается и используется индивидуально», — пишет Юнг в своей работе «Подход к бессознательному».

Но зачастую, задумавшись о том, что мы делаем, мы не находим этому причины. Почему мне нравится эта девушка, ведь в ней сосредоточено все то, что я ненавижу в людях? Почему мне постоянно снится рыжая кошка, хотя у меня никогда не было кошек? Символы, которые всплывают (или не всплывают вовсе, а действуют исподтишка) в нашем мозгу, вторгаются из бессознательного в сознательное и заставляют нас принимать решения и делать выбор. Этакие мозговые паразиты, которых невозможно вывести лекарственными препаратами. И паразиты эти — не что иное, как архетипы, образы, живущие в душах у всего человечества. Именно поэтому нам всем читают одинаковые сказки про одинаковых героев. Именно поэтому все религии похожи друг на друга. Именно поэтому нам всем снится одно и то же. И паразиты эти страшнее, чем что бы то ни было.

Эти архетипы объединяют все наши вселенные в одну. Во вселенную, где торжествует коллективное бессознательное. Это наше спасение и наше бедствие. И когда в наших фантазиях наступает конец света, паразиты выбираются на свободу и захватывают наши умы. Так было во времена охоты на ведьм. Так было в фашистской Германии. Так было после конца света в The Last of Us.

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

Один из основополагающих архетипов у Юнга — «Тень», бессознательное проявление всего того, что мы стремимся скрыть под маской («Персоной», как ее называет психолог), которую носим в обществе. Тень есть в каждом из нас и ближе всего к сознательному. Грубо говоря, все мы — шизофреники. И когда

На жестком диске игра занимает больше 40 ГБ. Оправданная цена за текстуры, улучшенные в четыре раза. Впрочем, с первого взгляда отличия можно и не заметить. Зато 60 кадров в секунду вы точно почувствуете сразу!

Часто бывает так, что фоторежим портит атмосферу и динамику произведения. Но в случае с The Last of Us это не работает — все дело в киношной режиссуре. Самое опасное здесь — увлечься фотографированием в бою.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

КАРЛ ГУСТАВ ЮНГ ОБ АРХЕТИПАХ КОЛЛЕКТИВНОГО БЕССОЗНАТЕЛЬНОГО

«Мы уверяем себя, что с помощью разума «завоевали природу». Но это лишь лозунг — так называемое завоевание природы оборачивается перенаселенностью и добавляет к нашим бедам психологическую неспособность к нужным политическим реакциям. И людям остается лишь ссориться и сражаться за превосходство друг над другом.

Можно ли говорить после этого, что мы «завоевали природу»? Так как любое изменение должно где-то начинаться, то пережить и вынести его в себе должен отдельный человек. Реальное изменение должно начаться внутри самого человека, и этим человеком может быть любой из нас. Никто не может озираться кругом в ожидании, что кто-то еще сделает то, что он не хочет делать сам. Но поскольку, кажется, никто не знает, что делать, то, возможно, каждому из нас стоит спросить себя: может быть, мое бессознательное знает, что может нам помочь? Ясно, что сознательный разум не способен сделать что-либо полезное в этом отношении. Сегодня человек с болью воспринимает тот факт, что ни его великие религии, ни многочисленные философии не дают ему того мощного воодушевляющего идеала, обеспечивающего ту безопасность, в которой он нуждается перед лицом нынешнего состояния мира»

«ангелы придут судить нас за грехи наши» — они встретятся с нашими Тенями.

Но в мир The Last of Us ангелы не пришли. И Тени вырвались на свободу в своих самых извращенных формах.

Архетипы — не что иное, как наши воспоминания о прошлом наших предков. Как зародыш в теле женщины проходит через все ступени эволюции человека, так и наш разум несет в себе абсолютно весь культурный опыт человечества. Еще с первобытных времен, когда мы не пытались осознавать то, что видим, а просто принимали это на веру.

«С ростом научного понимания наш мир все более дегуманизируется, — пишет Юнг. —Человек чувствует себя изолированным в космосе, потому что теперь он отделен от природы, не включен в нее органически и утратил свою эмоциональную «бессознательную идентичность» с природными явлениями. Постепенно они теряют свою символическую причастность. Теперь уже гром — не голос рассерженного Бога, а молния — не его карающая стрела». Но тут зарвавшееся человечество, давным-давно потерявшее связь с природой, наконец-то ее обрело. Настойчивый вьюн на заставочном экране The Last of Us пробирается сквозь открытое окно в жилище человека. Лучшая метафора, которая могла бы быть в видеоигре.

Те «политические реакции», о которых пишет Юнг, в мире «Одних из нас» за нерешительного человека провела сама природа. Тени выживших незамедлительно вырвались на свободу: именно с их помощью люди поняли, как сохранить свою человечность и выжить. Кто-то стал поедать себе подобных, кто-то отправился за вакциной по трупам детей. Вряд ли они делали бы это в обычном мире, но мир изменился. Бессознательное спасло их, тогда как сознательное ничего не могло поделать. И Джоэл в этой системе — один из последних, кто не поддался Тени. Сначала.

ПОСЛЕДНИЕ ИЗ НАС

«Ты будешь делать то, что я скажу. Ясно?» — Джоэл разбирается с Элли на берегу. «Да, ты здесь главный», — покорно отвечает ему Элли. С самого начала кажется, что Джоэл поддался Тени, как и все остальные: вместе с Тесс, подругой и, вероятно, любовницей, он идет по трупам ради личной выгоды, оправдывая это выживанием. Жестокому миру — жестокие жители.

Он полностью независим, его поступки незыблемы, он в этом мире главный. Но только до тех пор, пока в его жизни не появляется Ребенок и не погружает его в Тень еще глубже.

Архетип «Ребенок» в коллективном бессознательном человечества всегда играл важную роль. Он присутствует в каждом третьем мифе, стоит в основе многих религий, а важные для культуры литературные произведения часто начинаются или заканчиваются рождением младенца. В своей работе «Божественный ребенок» Юнг характеризует этот архетип пространным «меньше малого и больше большого». Этот образ так сильно въелся в бессознательное, что символизм рождения превратился в клише: если в кино или видеоигре рождается ребенок, то, скорее всего, главный герой вот-вот признает свой инфантилизм, перестанет наматывать сопли на кулак и возьмется за спасение мира. Ближайший пример — Beyond: Two Souls, на 90% состоящая из такого рода клише, которые, однако, не связываются в единую историю.

При всем при этом Ребенок часто бывает брошен и не нужен: лучшие примеры — миф о Ромуле и сказка о Маугли. «Природа, сам инстинктивный мир попечительствует ребенку: его вскармливают и защищают звери. «Ребенок» означает нечто вырастающее в самостоятельность. Он не может состояться без отторжения от истоков. Поэтому заброшенность является не только сопутствующим, но

У старого Джоэла есть год на то, чтобы осознать, как он относится к девочке Элли, а у нее есть год на то, чтобы повзрослеть.

Мир The Last of Us прекрасен. Проработана каждая деталь, исследовать его можно часами.

Потеряв свою любимую дочь в самом начале, Джоэл чисто инстинктивно закрывается от Элли, с ходу произнося ключевую фразу: «Мне вообще на тебя плевать». Таким образом бессознательное пытается защитить своего носителя.

Символы коллективного бессознательного часто приходят к нам во снах. Обывателю зачастую непонятно, откуда во сне взялся тот или иной образ, но если копнуть глубже в историю человечества, смысл появляется.

просто необходимым условием», — пишет Юнг.

Как каждый из нас, Джоэл живет в своей личной вселенной. И в этой вселенной он — Герой, а Элли — Ребенок, который лишь подчеркивает придуманный им самим образ и все дальше уводит Джоэла от сути своих психологических проблем, в Тень. Поначалу Джоэл отвергает ее, но затем привыкает и начинает видеть в ней свою дочь. Вместо того чтобы отпустить наконец воспоминания о дочери, старик просто заменяет ее Элли, приглушая тем самым боль от потери.

В то время как Элли в психическом плане стремительно растет и в глазах игрока сама превращается в Героя, Джоэл лишь деградирует, все сильней выпячивая свое эго. Он мог бы и забыть про свою трагедию, но его подсознание раз за разом прокручивает перед глазами смерть единственной дочери, и Джоэл просто не знает, как с этим бороться. Он поддается Тени — всему тому, что раньше прятал в глубинах подсознания. И даже после того, как Элли спасает ему жизнь и доказывает, что выросла, Джоэл, пожираемый своими внутренними демонами, обманывает свою спутницу, говоря самую главную фразу в игре: «Клянусь». В его вселенной Элли — все еще Ребенок, а он — Герой. И это действительно страшно.

Катастрофическим обманом, ужасной трагедией человека заканчивается история последних из нас.

The Last of Us — история сломленного человека. История человека, не сумевшего побороть свою психологическую проблему. Струсившего принять боль. The Last of Us — это вовсе не история героя. Это история труса. И кроме как «Клянусь» такая история ничем закончиться не могла. Концовка идеальна, и большинству игр до такого далеко.

...Но, возможно, все наладится. Недаром ведь потом, после прохождения, на подоконнике с заставочного экрана появляется нож Элли, которым как бы можно перерезать пробивающийся в комнату вьюн. Если Джоэл потерян для человечества, то она — его последняя надежда. Божественный ребенок. Еще не все кончено.

■ ■ ■

В этом и есть прелесть The Last of Us. Всякая хорошая история соткана из архетипических образов и мотивов, но только действительно гениальные вещи при этом не скатываются в фарс. Джоэл — вовсе не Герой, а Элли — не Ребенок. Они не готовы жертвовать своим миром ради других. Они — обычные люди со сложной, часто непонятной психикой, как и все мы. Они — одни из нас. Поэтому в какой-то степени русскоязычное название даже удачнее, чем изначальное. ■

Любое хорошее произведение несет в себе архетипические мотивы. Иначе, проходя через фильтр разума потребителя, оно просто развалится и останется непонятным.

Поначалу Элли наслаждается каждой мелочью: солнечным лесом, стрекочущими цикадами... но зима все исправит. И потом, когда она впервые увидит жирафов, она уже не сможет радоваться, как беззаботный ребенок.

ЗАЯВКА НА СЦЕНАРИЙ

Дмитрий Ежов

ЧТО И КАК СЕГОДНЯ СНИМАЮТ ПРО ВИДЕОИГРЫ

Один из бонусов в The Last of Us Remastered — фильм про игру. Мы изучили несколько других похожих кинолент и расскажем, почему Grounded: The Making of The Last of Us подводит под документальными картинами про видеоигры черту.

ОДНИМ ГЛАЗКОМ

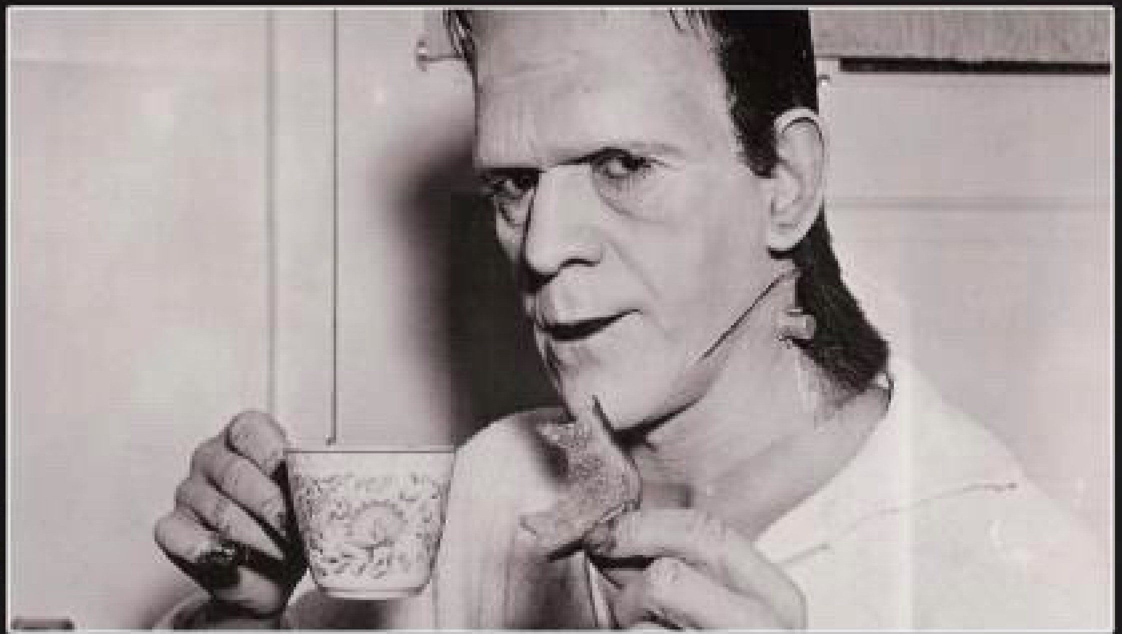
Фильм о создании главного постапокалиптического триллера последнего времени за год пережил целых три премьеры. Первыми документалку получили покупатели комплекта Season Pass — вместе с доступом к будущим DLC. Спустя полгода релиз фильма случился на YouTube. Теперь ознакомиться с проектом Area 5 (к творчеству молодой команды из Сан-Франциско мы в этом тексте еще вернемся) могут и владельцы PS4, купившие обновленное издание блокбастера Naughty Dog. В общем, никаких шансов, что кто-то мог случайно не услышать про это кино, — назойливость издателя сработала явно лучше любой рекламы.

Обычно с творчеством вокруг компьютерных игр, любительским и профессиональным, все обстоит чуть печальнее: о дополнительном материале забывают в лучшем случае через месяц после его выхода. Для успеха того же фильма должно сойтись несколько очевидных факторов — вроде культового статуса самой игры и внятного качества съемки, — короткометражки по «Сталкеру» это хорошо демонстрируют. Причем «качество» не всегда исходит из наличия бюджета: 18-минутный триллер про приключения на просторах Зоны, собравший полмиллиона просмотров, по утверждению создателя, сделали за полтысячи рублей. Особых успехов в производстве подобных фан-фильмов достигла группа Infectious-Designer, работы которой (по вселенным **Half-Life**, **Killzone** и прочим) стабильно собирают сотни тысяч и даже миллионы просмотров.

К тому же есть одна тенденция: живые инсценировки видеоигр на «Ютубе» все чаще заменяют ролики из этих же видеоигр. Предприимчивые люди строят свои каналы на том, что выкладывают туда склеенные видеосцены популярных игр, а поскольку с технологической точки зрения эти сцены выглядят как лучшие киноблокбастеры и давно уже недосягаемы для режиссеров-любителей, то эти трехчасовые эпопеи активно смотрят. Иными словами, интерес к замещению с каждым годом ослабевает: чем смотреть, как неизвестные корчат из себя героев на полянке где-нибудь за городом, сегодня действительно куда приятнее включить сцены на движке из The Last of Us.

Вместе с этим возрастает внимание к технической стороне — процессу производства. В кино документальный формат behind the scenes существует давно, и такие ролики выглядят всегда примерно одинаково: шутливые кривляния актеров плюс подробный рассказ о деталях съемочной работы, с интервью причастных лиц,

Истории самой известной русской игры также посвящен документальный фильм — часовой рассказ от BBC.



Увидеть закадровые моменты великих фильмов можно не только в документальном кино — существуют большие коллекции фотографий на эту тему.

Кроме документалок, студия Area 5 известна тем, что работала вместе с Activision над последними частями Call of Duty.

В рамках проекта «Познавательные фильмы» процесс создания игр подробно рассмотрен на примере работы отечественной студии Gaijin Entertainment.

описанием спецэффектов и так далее (лучший пример — история создания первого «Терминатора», хотя можно обратиться и к современным блокбастерам вроде «Железного человека», где все не менее увлекательно устроено). Хотя встречаются и совсем нестандартные работы. Например, в документалке «Лучший фильм из худших» речь идет о создании трэш-легенды 1990 года «Тролль 2» (режиссер снимался там в главной роли еще ребенком, поэтому хорошо знает, о чем говорит), при этом исследование посвящено не самим съемкам, а тому, как вопиющая малобюджетность и отсутствие компетентности авторов помогли фильму стать великим. Или вот серия десятиминутных видео от Роберта Родригеса (как правило, прилагаются на DVD к его же фильмам). В них автор успевает подробно осветить ряд тем — от монтажа до постановок трюков — на наглядных примерах.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ РОМАН

С видеоиграми в этом плане все и проще, и сложнее. Если часть из нас примерно представляет, чем занимаются на съемках кино каскадеры-координаторы, и знает про работу дублеров, то процесс создания виртуальных миров для большинства людей — нечто совсем непонятное и сложное, новая магия визуальных искусств. Заглянуть в комнаты аниматоров и программистов, что и говорить, занимательно. С другой стороны, нет гарантий, что представление не окажется строчками нудных технических подробностей на экране компьютера, тем более что самым интересным девелоперы часто делятся до релиза игры на своих сайтах (вспомните «Дневники разработчиков» на наших дисках).

Создатели документалок по играм решают такие проблемы по-разному. Например, в **«Minecraft: История Mojang»**, как следует из названия, речь идет больше о творческом пути компании, а в известной картине **«Независимая игра: Кино»** героями выступают инди-разработчики. То есть эти истории развиваются по какой-то собственной драматургии и назвать их классическими behind the scenes сложно.

Фильм про создание **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, включенный в коллекционное издание игры, также неоднозначный пример. Процесс работы авторов зритель видит фрагментами по пять секунд, зато много слышит об игровой мифологии (что, впрочем, нетрудно узнать из самого Skyrim). С энтузиазмом в глазах и в голосе сотрудники студии Bethesda повествуют о небывалых масштабах мира (315 локаций!) и трудоемкости проекта (в озвучании приняли участие 70 актеров!).

В **«Making of Silent Hill»** (есть фильмы про вторую и третью части) конкретики побольше. Японцы объясняют про образы героев, зернистый эффект кадра и, например, про то, как сильно на визуальный характер второй игры повлияли фотографии старых туалетов. Помимо этого, в кадре присутствует рабочий реквизит: карандаши и тетрадки (нам демонстрируют стильные наброски монстров), компьютеры с запущенным редактором графики и даже гитара Акиры Ямаоки.

Логическим финалом документальных историй по играм на сегодня можно считать как раз **Grounded: The Making of The Last of Us** — объемную, прекрасно продуманную работу Naughty Dog и американской студии Area 5. Говорить о содержании почти нет смысла (главное знать, что на облепленных датчиками движения актеров уровня Троя Бейкера здесь действительно можно посмотреть; их комментарии вы услышите тоже), зато очень интересна личность авторов фильма. Дело в том, что Area 5 уже занималась подобного рода съемками — год назад вышла их совместная с **Capcom** работа под названием **«I Am Street Fighter»**, посвященная 25-летию понятно какой серии. Это, по большому счету, всего-то чуть больше часа ностальгических интервью, но с персонами вроде продюсера Ёсинори Оно (фанатам Street Fighter пропустить такое едва ли возможно).

Сейчас пятеро молодых людей собирают через «Кикстартер» деньги на амбициозный многосерийный проект — опять же, про видеоигры. Только на этот раз посвящен он будет их роли в современной культуре, а не взглядам за кулисы разработки какого-то конкретного проекта. ■

Сразу два отличных фанатских фильма вышли по Watch_Dogs. Один из них, Cyborg Beatdown, целиком посвящен теме цифровых наркотиков.

Фильмов про создание игр серии Uncharted, прошлой работы Naughty Dog, не существует, но при желании в Сети легко найти много закадрового материала.

ОТ ЭЙНШТЕЙНА ДО АГРИППЫ

ЮЛИЯ САМОХИНА

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ В ИГРАХ

ИЗВЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ МИРОВОЙ ИСТОРИИ ГЛАЗАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ

«Единственный урок, который можно извлечь из истории, состоит в том, что люди не извлекают из истории никаких уроков».

Джордж Бернард Шоу

История — дело тонкое. Во-первых, ее пишут победители, во-вторых, победители рано или поздно оказываются среди побежденных. В-третьих, бумага, на которой пишутся и регулярно переписываются версии знаковых для человечества событий, тоже подруга непостоянная — то горит в стенах Александрийской библиотеки, то подмачивается в архивах BBC, а то и вовсе бесследно исчезает. Отсюда вывод: каждый имеет полное право на свой взгляд на любые события веков ушедших. И кто знает — вдруг со временем именно это мнение окажется на страницах учебников.

Что, впрочем, не всегда оправдывает разработчиков, более чем вольно обращающихся с общепринятыми эскизами прошлых эпох и являющих взору геймера узнаваемых персонажей из «ЖЗЛ» в авангардной и сюрреалистичной форме. Не оправдывает, хотя и не осуждает, ибо гораздо веселее встретиться с Иосифом Виссарионовичем, когда последний — в полном облачении киборга, или пробежаться по пыльным подземельям, населенным орками да гоблинами, на пару с Генрихом VIII (без шлейфа из бывших жен).

История — дело тонкое, но и игры тоже материя особая, в которую прекрасно вписываются любые исторические персонажи. Вопрос лишь в том, под каким соусом их подать? Об этом — наша статья. В ней Джордж Вашингтон терроризирует колонистов, Ода Нобунага плюется огнем, а Фредерик Шопен из всех причесок предпочитает фиолетово-розовый кокон.

ГОЛУБАЯ КРОВЬ — ТО ЛИ БЫЛ, ТО ЛИ НЕ БЫЛ

Кто выбирает столы исключительно круглой формы, оружие ищет в лесах да озерах, погряз в конфликтах с сестрой и племянником, при этом жена ушла к другому, а родословная настолько запутана, что факт существования этой королевской особы и доказать толком нельзя? Конечно, речь идет об Артуре Пендрагоне, чей трудный жизненный путь впервые был подробно описан в «Истории королей Британии» — коктейле

Генерал Агриппа удивлен, что его мать казнили за убийство Цезаря в Shadow of Rome.

Амакуса Сиро, борец за права христиан в Японии XVII века, в Samurai Shodown открыл в себе предрасположенность к темной магии и возглавил древний культ.

из легенд и исторических фактов за авторством Гальфрида Монмутского, священника, баловавшегося писательством в XII веке.

Несмотря на то, что Гальфрид описывал Артура как персонажа однозначно существовавшего, у историков на этот счет есть большие сомнения — в первую очередь из-за обилия фантастических элементов в повествовании. Хотя никто не отрицает, что некий прототип Артура действительно мог когда-то бродить по британским островам и даже совершать героические действия.

Классическая история короля Артура, не искаженная пером сценаристов, которые многократно брались за эту легенду на протяжении не одного десятка лет, такова. Отец его, Утер, воспылал страстью к Эйгир, жене своего вассала Горлоиса, что не ускользнуло от взгляда ревнивого супруга. Горлоиса увлечение короля не устроило, и он вместе с супругой в темпе покинул замок Утера, что, в свою очередь, не пришлось по душе королю. Он снарядил погоню за непокорным вассалом (да, вот так когда-то в открытую уводили чужих жен), но Горлоис укрыл Эйгир в неприступной крепости.

Тратить долгие месяцы на осаду крепости в планы Утера, по понятным причинам, не входило, поэтому он прибег к хитрости при содействии колдуна Мерлина, преследовавшего личные цели. Мерлин помог Утеру принять облик Горлоиса, и с этой стопроцентной маскировкой страстно влюбленный король проник в опочивальню Эйгир.

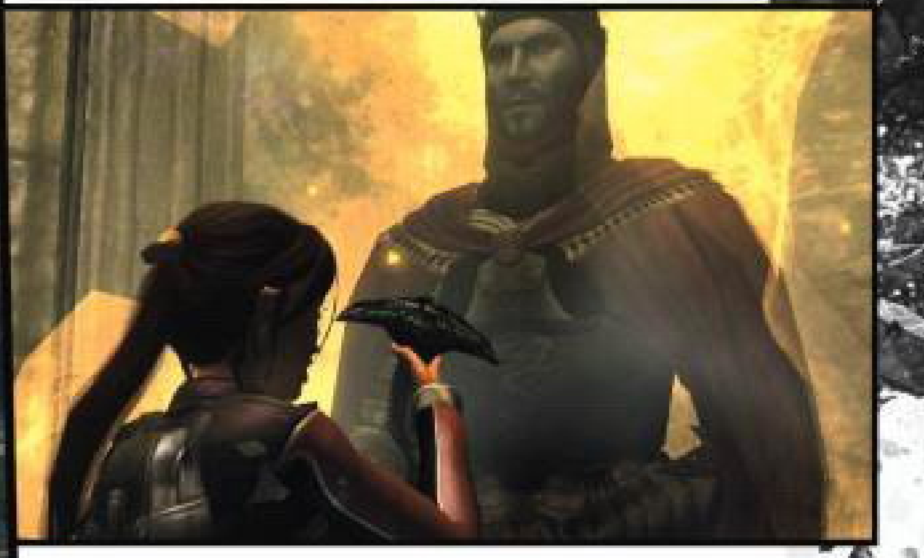
Нечаянно обманутый супруг об этом досадном происшествии, впрочем, так и не узнал — Горлоиса убили солдаты Утера; короля посетил секундный приступ вины и сожалений, но с Эйгир он расстаться не пожелал, в результате чего обзавелся двумя отпрысками — сыном Артуром и дочерью Анной. Сына сразу после рождения забрал Мерлин (такова была цена его помощи в любовных похождениях Утера) и отдал мальчика на воспитание сэру Эктору.

Сэр Эктор о благородном происхождении Артура не догадывался, поэтому вырастил его как собственного сына, который у него тоже был в наличии, — сэр Кей, старше Артура на несколько лет, которому будущий король служил в качестве оруженосца. А коронации Артуру долго ждать не пришлось: Утер нажил себе немало врагов, а где враги, там и заговоры. Англосакские принцы отравили колодец, из которого набирали воду не только для Утера, но и для всего его двора, разом избавившись от немалого количества знати помимо главы престола. Был собран экстренный совет, и вот тут Мерлин достал из рукава мантии свой козырь: а у Утера сын вообще-то был, прошу если не любить, то почитать уж точно.

И понеслось — сотни подвигов, выигранных битв и гораздо большее число версий произошедшего. Зато концовка во всех историях одна: Артур погибает от руки Мордреда (или Медрода), сына своей сводной сестры Морганы (или Феи Морганы, Моргей, Моргейн и так до бесконечности). После чего его относят на остров Авалон, где он и покоится по сей день в ожидании часа, когда его помощь вновь потребуется Британии. В России эта роль досталась Александру Васильевичу Суворову — по легенде, он спит в каменной пещере где-то в дремучем лесу, но, когда стране будет угрожать настоящая опасность, он обязательно проснется.

А что же в играх? Желающим подробно ознакомиться с артурианскими легендами следует обратить свое внимание на небезызвестную **Tomb Raider: Legend**, где присутствует глава, в которой Лара Крофт отправляется в музей короля Артура со всеми вытекающими отсюда рассуждениями о природе этих историй, разнице между Экскалибуром и мечом в камне, поисках святого Грааля и места захоронения Артура. Так что если нет желания читать труды Гальфрида или сэра Томаса Мэлори, автора «Книги о короле Артуре и о его доблестных рыцарях Круглого стола», позднее изданной как «Смерть Артура» и включающей в себя все, что вы хотели знать о безвременно погибшем спасителе Соединенного Королевства, да спросить было не у кого, — добро пожаловать в приключения мисс Крофт.

Для желающих не столько получить энциклопедическую информацию о жизни Артура, а непосредственно в ней поучаствовать, есть и такая возможность — стратегия



После Tomb Raider: Legend местонахождение гробницы короля Артура перестало быть тайной.

ШАТО-ГАЙАР

Съездить посмотреть на руины Шато-Гайара можно хоть сейчас. То, что осталось от некогда величественной средневековой крепости, находится всего в 95 км от Парижа, над долиной реки Сены. Строительство замка было осуществлено в сжатые сроки, с 1196 по 1198 год, по распоряжению Ричарда I. Королю требовалось укрепление на границе с Нормандией, вот он и форсировал строительные работы, хотя, согласно преданиям, при закладке стен Шато-Гайара разразился гром и полил кровавый дождь (а это, с какой стороны ни посмотри, дурное предзнаменование). И действительно, пока замок не снесли по приказу Генриха IV, там томилось и погибло немало узников, — самые знаменитые, пожалуй, Маргарита и Бланка Бургундские, две невестки безжалостного короля Филиппа Красивого (эта печальная история подробно описана в романе Мориса Дрюона «Узница Шато-Гайара»).

с элементами RPG в двух частях **King Arthur: The Role-playing Wargame** от небольшой венгерской компании **Neocore-Games**. Сама по себе игра — калька с серии **Total War**, но с собственными находками. Главное же — приключения Артура получились у венгров вполне играбельные.

В части под номером один подробнейше освещается тернистый путь будущего короля всей Британии, причем каким образом произойдет объединение страны — зависит от выбора игрока (хотя вариантов развития событий не так уж много). Вилка развития персонажа классическая — плохой или хороший парень (другими словами, тиран или законный правитель). Также можно повлиять на религиозные предпочтения Артура и определить его как приверженца старой веры или христианства. Пусть вариантов для экспериментирования с сюжетом не так много, но они есть, а значит, присутствует и стимул для перепрохождения.

Система налогообложения, то есть сбора ресурсов, в King Arthur проста до безобразия: от завоеванных областей можно получить еду и золото, а на количество полученного влияют способности героев — рыцарей Круглого стола. Только рыцари могут браться за квесты, и от их атрибутов зависит, удастся им выбраться из затруднительного положения при помощи искусства словесности или стандартным способом «у кого меч острее заточен, тот и правый».

Один ход в кампании равен одному сезону, причем все логично: зимой армии возвращаются в замки, это время сбора налогов и наращивания военного потенциала. В любой другой сезон года можно и квесты выполнять, и восстания подавлять, и новые территории захватывать, активно преследуя свою цель — стать королем единой Британии.

В сиквеле повествование разделено на пролог и непосредственно основную историю, рассказанную в нескольких главах. Пролог знакомит с печальной судьбой Луция Корнелия Суллы, римского генерала и жестокого диктатора, отличившегося тем, что по неизвестным причинам он добровольно отказался от неограниченной ни сроками, ни полномочиями власти. В **King Arthur 2: The Role-playing Wargame** предлагается по-быстренькому пробежать вместе с Суллой весь путь от восхождения к вершинам власти до погружения в пучины безумия. После чего история концентрируется на сыне короля Артура Уильяме Пендрагоне (хотя в любом классическом варианте легенд Артур женой брошен и бездетен).

В том же исполнении — смеси RPG со стратегией в реальном времени (единственное, без мультиплеера, не удавшегося венграм в первой части) — Уильям пытается спасти отца, отравленного недругами, и заодно удержать в подчинении с таким трудом завоеванные в первой части провинции. На стороне Уильяма в этом вопросе выступают Моргана и Мерлин, а противостоит им возникающий то здесь, то там Сулла с агрессивно настроенной римской армией.

С позиции экономической стратегии жизнь Артура можно проследить в продолжении **Stronghold 2** — **Stronghold Legends** 2006 года выпуска от **Firefly Studios**, созданной на том же движке со слегка доработанными графикой и саундтреком. Помимо короля Артура, олицетворяющего добро, на выбор предлагаются граф Дракула (естественно, силы зла) и Зигфрид (его сторона означена как «холод»).

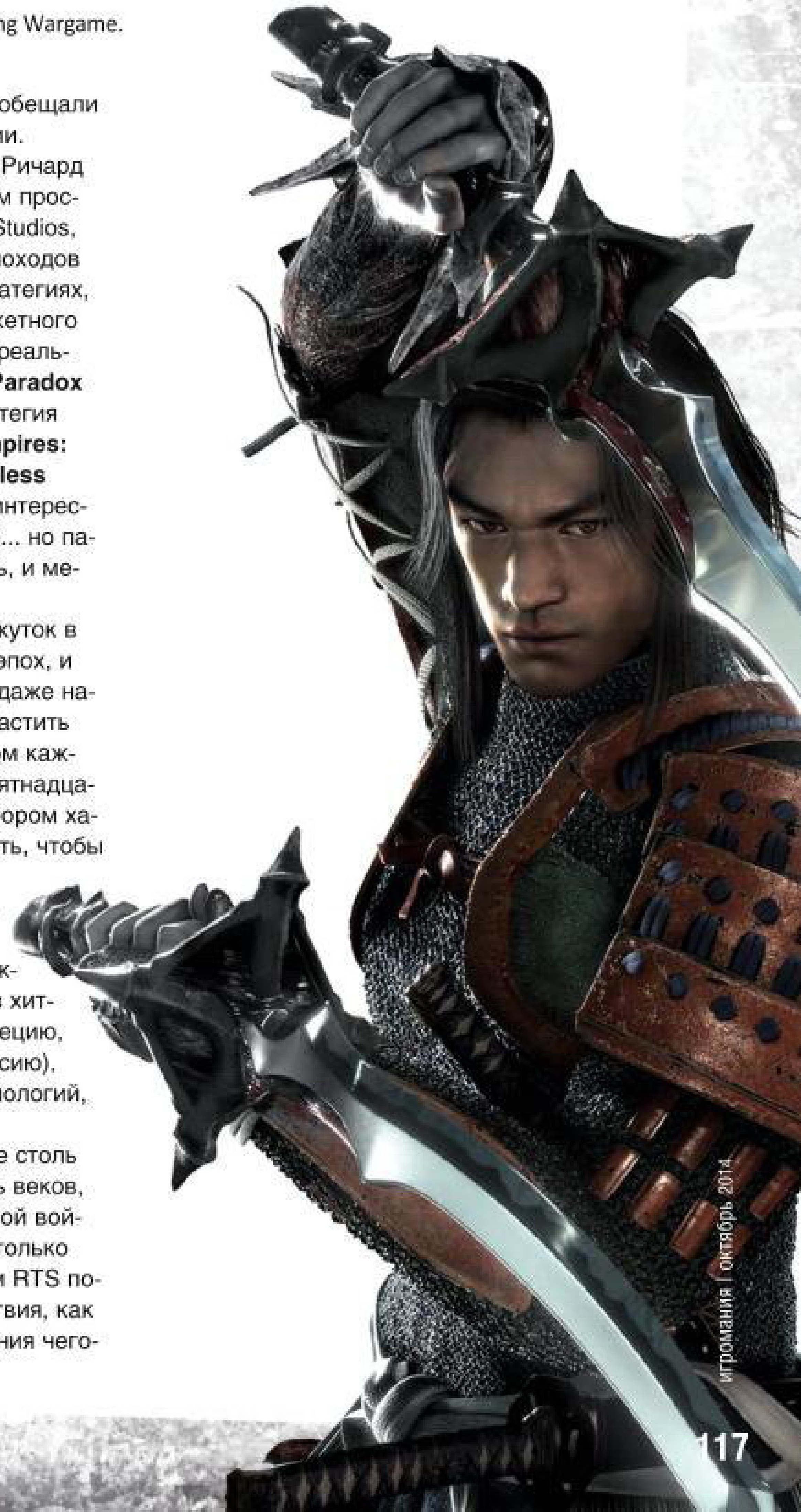
Игровой процесс знаком каждому поклоннику серии Stronghold: с нуля возводим и укрепляем замок, налаживаем добычу ресурсов, набираем армию и идем войной на аналогичные вражеские сооружения в другой части карты (или обороняем свои, зависит от задач кампании). За счет фэнтезийного сеттинга процесс захвата чужого замка разнообразят волшебные заклинания и герои с необычными способностями. Со стороны Артура это Мерлин (куда ж без него), поливающий противника дождем из молний, зеленый дракон, сжигающий врагов своим дыханием, и полный набор рыцарей Круглого стола, каждый — со своими фишками и примочками.

ЗАТЕРЯЛСЯ НА ЧУЖБИНЕ

Еще один знаменитый король, представленный широким набором игр, и опять же англичанин — Ричард I Плантагенет, более известный как Львиное Сердце, а также Ричард Да-и-Нет (прозвище получено за неустойчивость взглядов и позиций). В поп-культуру проник благодаря легендам о Робине Гуде, конфликтам с братом Джоном (в русской традиции перевода — Иоанном), склонности к крестовым походам и строительству замка Шато-Гайар.

В крестовые походы Ричарда I можно погрузиться при помощи все той же Stronghold, на этот раз — **Stronghold: Crusader**, вышедшей в 2002 году как продолжение части под номером один. Основная разница с первой Stronghold как раз

С какой только нечистью не придется сразиться воинам Артура в King Arthur: The Role-playing Wargame.



сеттинг: события разворачиваются не в псевдо-Европе, а на вполне реальном Ближнем Востоке XII века.

Crusader несколько раз переиздавалась, но вплоть до 2008 года дополнения были доступны в ограниченном числе стран, пока издатель наконец не смилостивился и не выпустил для всех поклонников **Stronghold: Crusader Extreme**, битком набитую всем, что за это время успели доделать Firefly Studios.

С точки зрения геймплея все Stronghold в целом одинаковы. За исключением деталей: в Crusader сеттинг, естественно, повлиял на кампании (три крестовых похода с полным набором знаменательных битв того периода плюс мелкие конфликты) и особенности геймплея (фермы можно строить только в оазисах, отсюда битва за землю и ресурсы, новый ИИ оппонентов, когда их число зависит от версии игры, цветовая гамма юнитов игрока не голубая, как ранее, а красная, в честь рыцарей-тамплиеров, и так далее).

Crusader предлагает на выбор — в роли врага или союзника — несколько различных персонажей, при этом встречаются как противники из предыдущей части, так и новые — арабские правители и крестоносцы. При этом из всей серии только в Crusader у каждого персонажа были индивидуальные видеозаставки, с помощью которых они обращались к игроку за припасами или помощью в бою, если персонажи выступали в роли союзников (а если в роли врагов, то выдавали язвительные замечания или демонстрировали свое тревожное состояние во время очередной осады). И если в Stronghold 2 такие заставки отсутствовали, то в **Crusader 2**, чей выход намечен на этот год (возможно, когда вы читаете эти строки, игра уже поступила в продажу), их обещали вернуть, причем в новом исполнении.

Но не только серией Stronghold Ричард Львиное Сердце известен в игровом пространстве. Помимо творения Firefly Studios, его достижения в пылу крестовых походов упоминаются еще в нескольких стратегиях, хоть и не в качестве основного сюжетного звена. Это глобальная стратегия в реальном времени **Crusader Kings 2** от **Paradox Interactive** плюс историческая стратегия **Empire Earth** и ее продолжение **Empires: Dawn of the Modern World** от **Stainless Steel Studios**. Все три достаточно интересны, хотя ничего сногсшибательного... но пару вечеров, а при желании и недель, и месяцев скоротать за ними можно.

Empire Earth охватывает промежуток в 500 000 лет, то есть четырнадцать эпох, и за это отнюдь не короткое и очень даже насыщенное время игроку нужно вырастить собственную цивилизацию. При этом каждая из предлагаемых на выбор девятнадцати отличается индивидуальным набором характеристик, а можно и свою создать, чтобы отмести все мысли о каких-либо ограничениях в плане перепрохождения. После выращивания цивилизации ее нужно защитить от враждебного окружения и разобраться в хитросплетениях пяти кампаний (за Грецию, Англию, Францию, Германию и Россию), уводящих игрока аж в век нанотехнологий, киборгов и лазерных танков.

Dawn of the Modern World уже не столь масштабна и охватывает всего пять веков, от Средневековья до Второй мировой войны. Цивилизаций на выбор дается только девять, что не мешает поклонникам RTS получать от нее столько же удовольствия, как и от первой части, хотя с точки зрения чего-

В Bladestorm и Жанна д'Арк просто очаровательная блондинка с цветами в волосах, и Столетняя война между Англией и Францией велась на слонах, верблюдах и с ниндзя во главе конфликта.

то нового серия Empire Earth проигрывает своим идейным вдохновителям **Age of Empires** и **Rise of Nations**.

Crusader Kings 2 принадлежит к малораспространенному жанру симулятора династий и предлагает вывести в люди свой род. Предлагаемый период — с 1066 по 1453 год. Этакие Sims в Средневековье со всеми вытекающими последствиями: отсутствие четких целей и задач (они определяются игроком в процессе выстраивания мозаики из королевских свадеб, дипломатических переговоров, военных конфликтов и заказных убийств), главное — чтоб наследник у династии был, и история продолжается и продолжается.

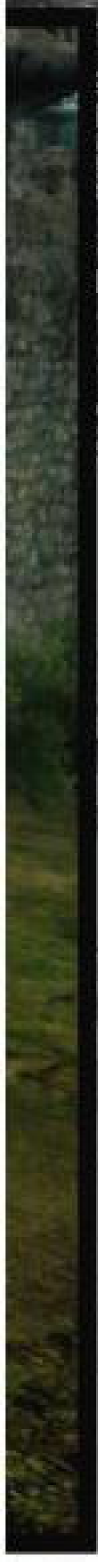
Но что мы все о стратегиях да о стратегиях — Ричард I упоминается не в них одних. В 2003 году легендарная **Black Isle Studios** (да-да, **Fallout 2** и **Planescape: Torment**) выпустила абсолютно провальную, но все же имеющую место быть экшен-RPG **Lionheart: Legacy of the Crusader**.

Задумка была неплоха. Согласно всем канонам классических ролевых игр с системой развития S.P.E.C.I.A.L., главный герой под приятный запоминающийся саундтрек путешествует по альтернативному Средневековью, где разрыв в реальности привел к тому, что демоны и их ближайшая родня смогли проникнуть в мир смертных. Раскол случился аккурат во время Третьего крестового похода Ричарда I, что вынудило его объединить силы с Саладином, могущественным султаном Египта и Сирии и по совместительству главным противником Ричарда в ответственной миссии по продвижению христианских ценностей на Востоке, и выступить единым фронтом против хлынувших в мир людей духов и прочей нечисти.

Уже сложно назвать историческую личность, не поучаствовавшую в многовековом конфликте ассасинов и тамплиеров согласно серии Assassin's Creed.

Оказавшись среди смертных, духи быстро сообразили, что надо бы тут закрепиться, а для этого одной эфирной формы недостаточно, и стали вселяться во все подряд — камни, реки, деревья и, конечно, людей. В результате появились три дополнительные к людской расы. Демоноиды, чья кровь была испорчена демоническим духом, а потому опознать их можно по шаловливым рожкам, торчащим на макушке, и заостренным ушам. Прекрасные сильваны, которым удалось породниться с духами стихий, что объясняет их врожденную предрасположенность к магии и недостаток физической силы. И зверолюды, которым не посчастливилось слиться со звериным духом, что сразу бросается в глаза простым смертным, зато мускулов и агрессии у них хоть отбавляй.

История Legacy of the Crusader проработана до мелочей, музыкальное сопровождение от Инона Зура (известнейшего композитора, который до сих пор успешно трудится в геймдеве) настолько идеально поддерживает атмосферу происходящего, что не на-



шлось ни одного журналистского пера, которое осталось бы недовольно. А вот геймплей и графика подкачали.

Частично виной тому было близкое к банкротству состояние издателя, **Interplay Entertainment**, который поторапливал выпуск всех текущих проектов, чтобы они вообще увидели свет, и в результате первая версия игры была жутко забагована и урезана. Но главной проблемой стало то, что фанаты ждали от Black Isle новую Baldur's Gate или Fallout, ибо сеттинг Lionheart располагал к богатому полету фантазии и на той, и на другой почве, но на выходе получили корявенький Diablo-клон.

И ТЫ, АГРИППА?

Не всегда перо сценариста относится к событиям прошлого с надлежащим почтением, и в результате искажение исторических фактов становится поводом для придирок и насмешек над игрой в целом. Как оно произошло, например, с **Shadow of Rome** — экшеном от **Capcom**, где сюжет крайне вольно обходится с непростым для Древнего Рима периодом, последовавшим за убийством Гая Юлия Цезаря.

Вряд ли найдутся те, кто с ходу не вспомнит, как произошло это знаменательное для мировой истории событие, но у разработчиков из Capcom сложился свой взгляд на вышеозначенное. Кто сказал, что Цезарь был заколот в Сенате на глазах у охочей до крови публики, а решающий удар нанес его некогда верный сторонник Брут? Это еще надо доказать! По версии японцев, убийство Цезаря — дело сложное и запутанное настолько, что в роли Эркюля Пуаро пришлось выступить... генералу Агриппе, срочно прибывшему в Рим с полей сражений и, к своему ужасу, а также ужасу его биографов, обнаружившему, что в убийстве императора обвинили его, Агриппы, собственного отца.

«С какой стати отцу моему было Цезаря убивать, да и не молод он уже для таких подвигов?» — задался Агриппа разумным вопросом и подался в гладиаторы от греха подальше, чтоб и его под шумок за решетку да на виселицу не отправили. В перерывах между боями на арене бывший генерал стал присматриваться к новому Цезарю — Марку Антонию, но не один, а при помощи глаз и ушей Октавиана, юного племянника убитого, меч держать не наученного, зато способного имитировать приключение в режиме стелс на улицах Рима, то есть, к ужасу уже его биографов, подкрадываться к стражникам и вырубать их дубинкой.

Естественно, во всех смертных и посмертных грехах виноват оказался бедняга Марк Антоний, а убил Цезаря замаскировавшийся под ассасина Брут (причем не Марк, который тот-самый-Брут, а его отдаленный родственник Деций), но Октавиан с Агриппой показали негодяям, где в Риме раки в банях парятся. Что с точки зрения уважения к историческим фактам выглядит дико, ибо Марк Антоний к Цезарю злобы никогда не питал, во всяком случае открыто, и заговорщиков (кстати, никогда не скрывавших своих имен, так как, по их мнению, они совершили благородный поступок — избавили Рим от диктатора, и подставлять отца Агриппы им не было никакой нужды) из столицы империи самолично выдворил.

А погиб Антоний никак не от меча Агриппы, в реальной жизни до гладиаторских боев никогда не опускавшегося, а от яда, который добровольно принял с Клеопатрой, последней королевой Египта, лишь бы не попасться в руки императора Августа, при рождении носившего имя Гай Октавиан.

Зато из Октавиана, законного наследника Цезаря, тем временем пришедшего к власти кровавой дорожкой интриг и убийств, получился бы идеальный отрицательный герой. В хитрости и умении вести игру престолов в высшей лиге Октавиану в свое время не было равных. Поэтому ему и удалось захватить власть, несмотря на крайне шаткую позицию и безденежье: жена Цезаря Кальпурния все деньги мужа передала Марку Антонию, да и войска Октавиана в глаза не видели, а значит, поддерживали все того же Антония. Но что уж точно он не стал бы делать даже в самые тяжкие времена борьбы за власть — так это ползать по улочкам Рима с дубинкой наготове в краденой одежде.

Таким образом, если с родством не повезло, к власти можно прийти и самым доступным способом — прямой захват путем агрессивных переговоров, а если противник оказался сильнее, остается либо признать поражение, либо удалиться в добровольное изгнание. Рассмотрим, куда следует обратить свой взор, если в душе проснулось желание встретиться с известным на уровне мировой истории полководцем, пусть он и не благородных кровей.

ПРИНЦ ВОРОВ

Пускай не полководец в прямом смысле слова и личность, чей факт существования однозначно доказан не был, однако Робин Гуд достоин упоминания, ибо принц воров не раз (и не два, и даже не три) встречается везде, где только можно. Идея хороша — обкрадывать богатых, чтобы помогать бедным, — хотя в играх она реализована не столь прямолинейно.

Одной из первых игр, посвященных защитнику обездоленных из Шервудского леса, стала стратегия **Defender of the Crown**, выпущенная в 1986 году для Amiga. С появлением новых платформ, таких как PC/DOS, NES, Commodore 64, Macintosh и других, проект был портирован и на них.

ЧАЩОБЫ ШЕРВУДА

Парковая зона, именуемая Шервудским лесом, действительно находится в графстве Ноттингемшир, недалеко от маленькой живописной деревни Эдвинстоу. В наши дни ни один разбойник там не спрячется — обмельчал лес.

Зато здесь произрастает Дуб-майор, под массивными сучьями которого, согласно легенде, скрывался от зоркого ока шерифа Робин Гуд. Это тысячелетнее дерево было названо одним из семи чудес английской природы каналом BBC Two.

Помимо растительности, Шервудский лес знаменит и своими камнями. В 2005 году ученые обнаружили здесь три особенных булыжника (хотя вся эта история больше похожа на очередной аттракцион для туристов), которые, по предположениям историков, то ли обозначали место сходки викингов, то ли отмечали границу между королевствами Мерсией и Нортумбрией, то ли служили погребальными камнями.

Бойня в Акре происходила приблизительно так, как на этом скриншоте из грядущей Stronghold: Crusader 2.

НАСТАВНИК КОРОЛЕЙ

Откуда появился и куда исчез Мерлин? Сколько легенд, столько и мнений. Согласно одной из них, отцом Мерлина был сам хвостатый и рогатый. Мать будущего волшебника была девушкой доброй и честной, что повелителя преисподней, по понятным причинам, не устраивало. Но и к самой чистой душе можно найти подход: однажды ее сестра пришла домой в состоянии крайней нетрезвости, между девушками завязалась ссора, мать Мерлина наконец-то разгневалась и силы зла смогли ее захватить. После рождения Мерлина сразу крестили, поэтому магические способности у него остались, а злые наклонности — нет. Вторая версия рождения мага попроще: мать — обычная крестьянка, отец — волшебник, результат налицо.

Что касается гибели наставника короля Артура, самая популярная версия легенды — гибель от руки, точнее, заклятия феи Морганы, которая погрузила его в вечный сон, перед этим выведав все тайны мага с помощью красавицы Нимуэ (еще один вариант мифа о Далиле и Самсоне). По версии номер два — Моргана заточила Мерлина в дуб, где он и умер, а по третьей — доверчивого Мерлина обманула Дева Озера, в которую он был безответно влюблен, и заточила его в колонну из воздуха. В любом случае конец печальный, как и у его воспитанника Артура.

По тем временам игра отличилась за счет яркой и сочной картинки. Конечно, не лучшее, что было выпущено для Amiga, но явно конкурентоспособный продукт. Сюжет стандартен: средневековая Англия, король умер, в стране беспорядки, нужен герой. В качестве оного выступает представитель саксов, задача его проста — захватить как можно больше территорий. При чем тут Робин Гуд? Он выступает в роли палочки-выручалочки, к знаменитому бандиту самоотверженный воин обращается в час особой нужды. Например, прекрасная дева взывает о помощи или осажденный замок никак не сдается.

Как это часто бывает, в первой версии игры было реализовано далеко не все, что запланировали разработчики, компания **Cinemaware**, в силу финансовых затруднений. Что-то так и осталось на бумаге, что-то вошло в более поздние, портированные версии игры. Правда, Cinemaware это не спасло, в 1991 году компания объявила себя банкротом.

Но история Defender of the Crown на этом не завершилась. Права на игру были переданы, а в 2000-м возродилась и сама компания под слегка измененным названием **Cinemaware, Inc**. Через три года уже новая команда выпустила ремейк **Robin Hood: Defender of the Crown** (со сменой названия тут тоже заморачиваться не стали) для Windows, Xbox и PS2, получивший пускай и не восторженные, но в целом позитивные отзывы от игровой прессы.

Здесь Робин Гуд выходит из тени и выступает в роли центрального персонажа, а сюжет отчасти повторяет классический вариант легенды о благородном разбойнике: король Ричард Львиное Сердце в плену, его злобный брат принц Джон узурпировал власть, повсюду царят жадность вельмож и бесправие простого люда, другими словами — народу позарез нужен защитник.

Начинает Робин хозяйничать, как ему и положено, с Шервудского леса, владений шерифа Ноттингема, но на этом он не останавливается и продолжает геройствовать до тех пор, пока свободна не будет вся Англия до последней деревушки. Помогает ему в этом смесь из RPG и стратегии, перемежаемая экшен-вставками, а набор развлечений соответствует духу легенд о благородном шервудском разбойнике, хотя и заходит гораздо дальше. Тут и нападения на бродячих торговцев, и осады замков, и рыцарские турниры, и спасение прелестных дев, и в общей сложности 38 английских территорий, которые нужно захватить возглавляемой Робином армией. Ну чем не именитый полководец?

Единственное, что вызывает удивление, — это как далеко от легенд о Робине завела разработчиков буйная фантазия. Во-первых, девица Марианна и некто Уилфред подговаривают его не просто разобраться с шерифом, а организовать настоящую военную кампанию против принца Джона. Это еще допустим, но по сюжету король Ричард Львиное Сердце томится в плену, а Робин мало того, что, по сути, становится таким же узурпатором, как и принц Джон, так еще и собирает налоги с отвоеванных земель (якобы для выкупа короля из плена).

Стандартное восприятие Робина Гуда как бандита с большой дороги, который грабит понятно-кого и отдает украденное тоже-понятно-кому, было реализовано в экшен-RPG 1991 года от **Millenium Interactive** с многообещающим названием **The Adventures of Robin Hood**. Присутствует вся команда — шериф, который выгнал Робина Локсли из родного замка, Маленький Джон, Уилл Скарлет, монах Тук. В общем, все, кто готов поспособствовать скорому возвращению героя домой.

Основное оружие — лук, крестьяне — объекты неустанной заботы нашего героя, база разбойников — Шервудский лес, так что тут все как положено, без самодеятельности. Для привлечения масс на обложку поместили фотографию Кевина Костнера из популярного фильма **Robin Hood: Prince of Thieves**, хотя ничего общего с происходящим на голубом экране игра не имела, но и без всяких маркетинговых ухищрений продавалась неплохо.

Проигнорировать такого значимого персонажа, как Робин Гуд, не смогли и творцы из **Sierra On-Line**, в 1991 году выпустившие пускай не бриллиант в дополнение к своей коллекции квестов, но камешек все-таки драгоценный — **Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood**. Геймплей стандартен; диалоги и головоломки, коих в изобилии, помогают продвигаться по сюжету, проработкой которого Sierra занялась с особой тщательностью.

Смешение эпох в Call of Juarez: The Cartel далеко не всем пришлось по вкусу.

Stronghold: Crusader 2 продолжает освещать все подробности восточной кампании Ричарда I.

В мануале к игре указаны 28 томов, на которые опирались сценаристы при написании истории, хотя собранную информацию они интерпретировали, прямо скажем, вольно. Например, Гай Гисборн, упоминаемый в большинстве «биографий» Робина, в Conquests отсутствует. Вместо глав или частей все происходящие в игре события делятся по дням, причем каждый день заканчивается разбором полетов, то есть перечислением всего того важного, что было или не было совершено. Причем решение многих задач можно перенести на следующий день, но увлекаться этим не стоит, поскольку, если следовать правилу «не откладывай на завтра то, что можно отложить на послезавтра», есть риск попасть в сюжетный тупик, а тогда останется только начинать все заново.

Учитывая род деятельности Робина, неудивительно, что в 2002 году вышла стратегия в реальном времени с уклоном в стелс **Robin Hood: The Legend of Sherwood**, по форме и содержанию схожая с играми серии **Commandos** и **Desperados**. Здесь игрок управляет отрядом из максимум пяти человек, пытаясь воспрепятствовать шерифу Ноттингема подсобить принцу Джону в узурпации английского трона.

Если в Conquests of the Longbow лучше не увлекаться переносом задач на день гря-

Вряд ли Данте Алигьери предполагал, что в аду будет так жарко, как в Dante's Inferno.

дущий, в The Legend of Sherwood та же ситуация с убийством противников: чем бескровнее Робин Гуд разрешает свой извечный конфликт с шерифом, тем большее число разбойников он может набрать в свой отряд, а значит, тем больше шансов у игрока завершить свое приключение успешно.

Еще один стелс на тему мистера Гуда и сопартийцев был выпущен в 2007 году **Oxygen Interactive**, хотя лучше б они этого не делали. **Robin Hood's Quest** получил исключительно негативные отзывы и отправился на полку к «играм, которые дурно влияют на эмоциональное и психическое состояние». Подкачали и геймплей, и сценарий, и графика, зато в чем-то получилось смешно (ибо очень плохо).

ЧТО С ТОБОЙ, БРАТ

Когда все очень плохо, действительно часто бывает смешно. Что еще остается делать, как не веселиться? Например, можно выставить легендарного воителя в неприглядном свете, как это произошло с бедолагой генералом Кастером в аркаде с эротическим уклоном **Custer's Revenge** от оскандалившейся компании **Mystique** (подробнее о его злоключениях на фоне горячей любви к индианкам можно прочитать в спецматериалах «Игромании» №3/2014).

Хотя реальный Джордж Армстронг Кастер, герой Гражданской войны в США, не раз выходивший с честью из многочисленных стычек с индейцами, был примерным семьянином и обладал кристально чистой репутацией как военный. Еще один пример того, что двоечникам часто удается преуспеть в жизни: по успеваемости в классе Кастер был вечно последним, но стоило ему оказаться на фронте, как проснулись лидерские качества и талант полководца, сочетавшиеся с отчаянной храбростью на грани безрассудства.

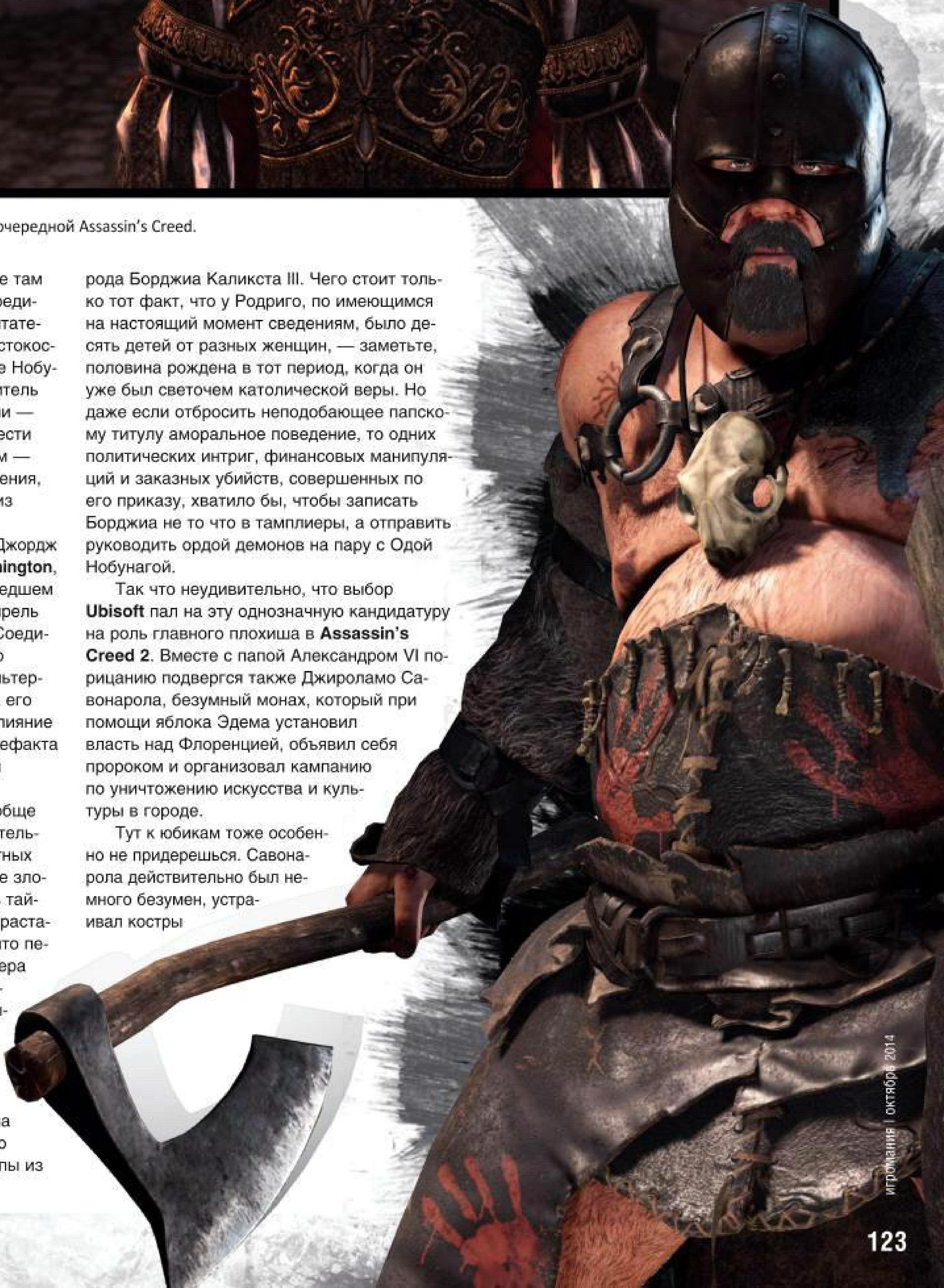
В связи с тем, что он сильно поспособствовал победе республиканцев, сразу после войны командование перекинуло Кастера участвовать в индейских войнах, где он, увы, с задачей не справился. Зато погиб вполне себе героически в 1876 году в битве при Литтл-Бигхорн, вошедшей в историю как «Последний рубеж Кастера». Выиграть в этом сражении у него просто не было возможности: отряд генерала Кастера с учетом союзников состоял из пяти сотен солдат, в то время как индейцы выступили коалицией из нескольких племен, по приблизительным подсчетам — от двух до трех тысяч воинов.

Пускай не столь вольно, как это сделали ребята из Mystique, но все же весьма своеобразно поступили с образом одного из наиболее выдающихся самураев, посвятившего всю свою жизнь благородной задаче по объединению Японии, творцы из Capcom (судя по той же Shadow of Rome, к историческим фактам в Capcom относятся скептически).

Методы, которых придерживался Ода Нобунага для достижения своей цели, вряд ли можно назвать миротворческими, так что в этом смысле полет фантазии капкомовцы могли себе позволить, но улетели они далеко. В первой части своей популярной франшизы **Onimusha: Warlords** они изобразили Оду восставшим из ада демоном, продолжив эту линию повествования в сиквеле **Onimusha 2: Samurai's Destiny**, где его злодействам вроде бы положили конец. Но нет, была и третья часть, **Onimusha 3: Demon Siege**, где несдающийся Нобунага вновь объединил демонические силы и направил их против человечества. Видимо, так была обыграна его склонность к созданию единого милитаристского государства.

Впрочем, многие японцы не удивились бы, открой Ода Нобунага на самом деле портал с того света. Одним из самых чудовищных его поступков считается сожжение

Леонардо да Винчи забежал на огонек в очередной Assassin's Creed.



храма Энряку-дзи, когда проживавшие там буддистские монахи отказались присоединиться к делу его жизни, вместе с обитателями. Впрочем, в Японии XVI века жестокости и так было порядочно. В результате Нобунага получил прозвище Демон-повелитель Шестого Неба, в буддистской традиции — дьявол, препятствовавший Будде обрести Высшее Просветление, а его ученикам — достигнуть Освобождения и Просветления, что вполне соответствует его образу из Onimusha.

Диктатурой неожиданно увлекся и Джордж Вашингтон в **The Tyranny of King Washington**, дополнении к **Assassin's Creed 3**, вышедшем в виде трех эпизодов с февраля по апрель 2013 года. Тут у первого президента Соединенных Штатов Америки хотя бы было оправдание. Во-первых, он попал в альтернативную реальность, во-вторых, туда его перенес мощный артефакт, под чье влияние он и попал, а главное, когда он от артефакта избавился, то и королевские замашки тут же оставил.

Во франшизе Assassin's Creed вообще часто используемый сюжетообразовательный прием — это изображение известных персонажей мировой истории в образе злодеев, которые состоят в каком-нибудь тайном обществе. Сериал так активно обрастает новыми частями и дополнениями, что перечислять всех нет смысла. Для примера возьмем лишь вторую часть, где ассасин Эцио Аудиторе борется со злобными тамплиерами в лице семейства Борджиа.

У семейства Борджиа действительно дурная репутация, появлению которой активно поспособствовал папа римский Александр VI, в миру Родриго Борджиа, племянник предыдущего папы из рода Борджиа Каликста III. Чего стоит только тот факт, что у Родриго, по имеющимся на настоящий момент сведениям, было десять детей от разных женщин, — заметьте, половина рождена в тот период, когда он уже был светочем католической веры. Но даже если отбросить неподобающее папскому титулу аморальное поведение, то одних политических интриг, финансовых манипуляций и заказных убийств, совершенных по его приказу, хватило бы, чтобы записать Борджиа не то что в тамплиеры, а отправить руководить ордой демонов на пару с Одой Нобунагой.

Так что неудивительно, что выбор **Ubisoft** пал на эту однозначную кандидатуру на роль главного плохиша в **Assassin's Creed 2**. Вместе с папой Александром VI порицанию подвергся также Джироламо Савонарола, безумный монах, который при помощи яблока Эдема установил власть над Флоренцией, объявил себя пророком и организовал кампанию по уничтожению искусства и культуры в городе.

Тут к юбикам тоже особенно не придерешься. Савонарола действительно был немного безумен, устраивал костры

«РОБИНГУДЫ» ДЛЯ НАРОДА

Кто сказал, что Робин Гуд может быть только один? Он есть почти в каждой стране, вот только английский страдает звездной болезнью, в связи с чем и пробился на большие экраны. Немезидой наместника Фридриха Барбароссы был ломбардский повстанец Дардо Бартоли, в Японии бедных крестьян за счет богатых самураев содержал разбойник Исикава Гоэмон, в лесах Дрездена в XVI веке тем же промышлял торговец лошадьми Михаэль Кольхаас, в Корее в добровольное изгнание в лес с командой товарищей отправился Хон Гиль Дон, Сальваторе Гильяно раздавал награбленное добро сицилийским беднякам, а в России в начале XX века за права крестьян разбойничьими методами боролся Григорий Иванович Котовский.

Идеально Гай Октавиан был представлен на суд широкой публики в сериале «Рим»: холодный, расчетливый и жестокий.

на площадях, кидал в них драгоценные картины и фолианты, да и сам действительно закончил жизнь на костре. В то же время в AC2 Савонарола отнял власть над Флоренцией у семейства Медичи, хотя реальный Джироламо пришел к власти уже после того, как Медичи присягнули Карлу VIII Французскому. Плюс намерения у этих двух Савонарол оказались диаметрально противоположными: игровой устроил в городе диктатуру своего имени, а реальный пытался провести реформы по демократизации Флоренции.

Смерть на костре у них тоже прошла поразному: игровой Савонарола все-таки умер не от пламени, а от клинка Эцио, в то время как реального сначала схватила инквизиция, долго пытала, пока он не подписал все мыслимые и немыслимые признания, а затем его сожгли, подвесив к огромному железному кресту.

Но самый интересный образ исторического плохиша в Assassin's Creed 2 достался, как ни странно, Томасу Эдисону. Несмотря на то, что сейчас стало модно подвергать

В King Arthur: Fallen Champions, мостике между двумя частями King Arthur: The Role-Playing Wargame, гордое звание «избранный» получил некто Дрест.

сомнению его изобретения и усовершенствования уже имевшихся на тот момент технологий (а это были телефон, телеграф, фонограф, киноаппаратура и, конечно, лампа накаливания), сценаристы Ubisoft решили раскрыть перед игроками новые глубины его воистину дьявольской сущности.

Оказывается, мало того, что Эдисон состоял в ордене тамплиеров (кто этим не грешил) и пытался любыми способами избавиться от Николы Теслы (который героически противостоял тамплиерам), но и сыграл ключевую роль в приходе к власти нацистской партии в Германии (причем активно помогал ему в этом не кто иной, как Генри Форд). В переписке Форд и Эдисон увлеченно обсуждают, как они отправили позволяющую контролировать разум частицу Эдема некоему «Г.», и, как только этот «Г.» придет к власти, Европа «наконец-то будет зачищена».

Стоит ли уточнять, что реальный Эдисон прогерманских взглядов никогда не высказывал. Видимо, скрывал.

ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Мало кого в индустрии развлечений вспоминают с такой завидной регулярностью и с неизменно негативным подтекстом, как Адольфа Гитлера и его сторонников, реальных или выдуманных. Если разговор идет об играх, то в основном выдуманных, а сам Гитлер гораздо чаще выступает в комедийном амплуа. Плюс обычно выясняется, что вся нацистская партия имела нездоровый интерес к сверхъестественному и соответствующим экспериментам.

Яркий пример — серия **Wolfenstein**, в которой насчитывается девять игр (наряду с франшизами **Mario** и **Might and Magic** она входит в список самых продолжительных игровых сериалов мира). За три десятка лет существования в серии Wolfenstein развивалась не только графика и геймплей, но и сценарий. Чем дальше в лес, тем больше дров, причем летающих, прыгающих и вообще мутировавших.

Если в первой части **Castle Wolfenstein** (1981), по жанру стелс-экшене, безымянный солдат из подданных Ее Величества королевы Британии прокрался в крепость Вольфенштейн, чтобы выкрасть планы нацистов, а в результате пролез аж в кабинет самого фюрера и подложил туда бомбу (что целиком основывается на знаменитом заговоре

двадцатого июля), то уже в 1992 году в **Wolfenstein 3D** более не безымянный борец с нацистским режимом Уильям Джозеф Блажкович (он же Би Джей) сражается с солдатами-мутантами и даже вступает в схватку с Адольфом Гитлером, закованным в огромные механические доспехи.

Дальше — веселее. В **Return to Castle Wolfenstein** в СС появляется отдельное подразделение — Паранормальная дивизия, занимающаяся крайне подозрительными экспериментами по созданию очередного суперсолдата, а также зомби, киборги, мутанты и даже медиум, приглашенная этим структурным подразделением немецкого Генштаба, для... воскрешения короля Саксонии Генриха I. Воистину, нет пределов злокозненности, в данном случае — Генриха Гиммлера (изощренный план по завоеванию мира принадлежал ему).

В **Wolfenstein** 2009 года враги уже вовсю колдуют, а в последней на данный момент части франшизы, **Wolfenstein: The New Order**, сценаристы решили не останавливаться на достигнутом другими командами разработчиков в предыдущие годы и поместили Блажковича в психиатрическую лечебницу, где он провел четырнадцать лет. Когда герой приходит в себя, ему приходится организовать восстание против нацистской партии, которая умудрилась выиграть Вторую мировую войну и распространить свое влияние практически на весь земной шар, а заодно и на Луну.

Впрочем, всем вышеперечисленным список потенциальных прегрешений партии Гитлера перед человечеством не ограничивается. В **BloodRayne** выясняется, что некий отдел по борьбе с призраками (еще одно злокозненное структурное подразделение СС) разыскивает следы цивилизаций времен Атлантиды, чтобы собрать по частям и воскресить Белиара — великого воина-арийца. А в **Jericho** от Клайва Баркера очередное спецподразделение СС пыталось открыть так называемую «коробку», в которую был заключен Перворожденный — неудачный эксперимент бога по созданию себе подобного.

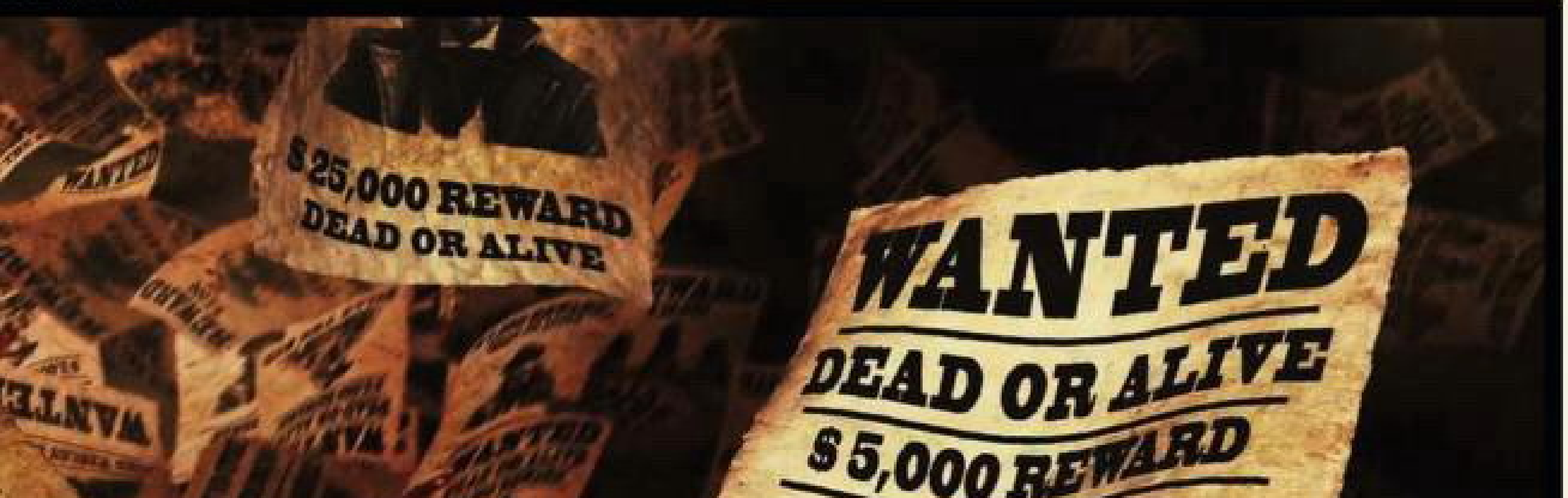
Конечно, не поддающаяся исчислению масса игр, посвященных тематике мировых войн, рассказывает «как оно было» (с небольшими искажениями в плане дат или деталей вооруженных столкновений), с возможностью выбрать интересующую игрока сторону и прочитать в справочнике краткую биографию основных действующих лиц этих знаковых для мировой истории событий. С той же ответственностью по отношению к рассматриваемому периоду подходят и разработчики игр, где балом правят знаменитые бандиты с Дикого Запада — Билли Кид, Джесси Джеймс, Пэт Гаррет и остальные (подробнее об игровых вестернах можно прочитать в спецматериалах «Игромании» №3/2014).

Мы связались с компанией **Techland**, ответственной за разработку знаменитой серии **Call of Juarez**, и среди прочего спросили, полезно это или нет — иметь под рукой реального исторического персонажа для написания игрового сценария.

Лукреция Борджиа разбила немало мужских сердец что в Assassin's Creed: Brotherhood, что в недавнем популярном сериале «Борджиа».

БИЛЛИ КИД И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

ИНТЕРВЬЮ С КОМАНДОЙ TECHLAND, ОТВЕТСТВЕННОЙ ЗА СЕРИЮ CALL OF JUAREZ



Билли Кид — любимец команды Techland, разработчиков серии Call of Juarez.

Для серии Call of Juarez вы выбрали в качестве сеттинга Дикий Запад. Что в этом историческом периоде вас больше всего увлекает?

Харис Оркин (писатель): Я всегда был большим поклонником голливудских вестернов и романов на эту тему. Когда же я стал изучать, что там на самом деле происходило, то прочувствовал весь драматизм той эпохи и влюбился в данный период окончательно. Есть в нем что-то первобытное.

Люди пытались найти себя и построить новую жизнь в этом бесконечно прекрасном, захватывающе жестоком и абсолютно диком окружении. Меня увлекло многое. Трагическое столкновение двух культур, индейцев и переселенцев, солдат, ковбоев, охотников и жителей гор. Опасность, бесправие и коррупция контрастировали с героизмом простых людей, полных надежд, несмотря ни на что, просто пытающихся выжить. Это наш современный мир, но лишенный всего, кроме грубой основы.

Были ли реальные исторические прототипы у Билли Кэндела, преподобного Маккоя и Хуана «Хуареса» Мендозы?

Преподобный Рэй был придуман на основе нескольких персонажей и фильмов. Это Клинт Иствуд и все, что его окружало, в **Unforgiven** и **Pale Rider**; Стив Маккуин в **Nevada Smith**; персонажи Джона Уэйна и Итана Эдвардса в фильме Джона Форда **The Searchers**. Все эти истории — о жестокости и мести. И о том, как они изменяют человеческие души.

Билли Кэндел не был списан с кого-то конкретного. В те времена было много столкновений между техасцами и мексиканцами. Расизм был обычным явлением, и ребенок из мексиканской семьи мог легко стать жертвой дискриминации в приграничном техасском городке.

Мендоза был частично списан с десятка разных персонажей. Мои познания в биографии Хоакина Мурьеты, возможно, помогли ему сформироваться. Это был больше чем просто народный герой. Он сочетал в своем образе очарование и смертоносность.

Тибурсио Васкез был еще одним мексиканским бандитом, орудовавшим в Калифорнии, — у него была репутация ловеласа. Хуан Кортина сколотил армию в Северной Мексике и бился против техасцев.

Сокровища Монтесумы — где вы натолкнулись на эту легенду и как глубоко ее изучили?

За несколько лет я прочел немалое число книг об ацтеках и майя — об истории Мексики в принципе. Так что, когда мы заговорили о потерянных сокровищах, я немедленно подумал о выкупе за Монтесуму. Это важная часть американского и мексиканского фольклора. Я путешествовал по Мексике и видел руины майя в Чичен-Ица. Я немного приукрасил эту историю и подогнал детали так, чтобы они подошли к сюжету игры.

В Call of Juarez: Gunslinger рассказано много историй из реального прошлого. Причем вы умело перемешиваете самые разные факты. Как вы собрали всю необходимую информацию и какие истории были самыми интересными?

Кристоф Носек (продюсер): Мы потратили уйму времени на истори-

ческие исследования, пользуясь всеми источниками, до которых только могли дотянуться. Книги, фильмы, интернет, антологии... В первую очередь мы хотели как следует разобраться в текущих исследованиях этого периода. Особенно нас интересовали белые пятна и неточности в той истории Дикого Запада, которую мы все знаем. Чтобы использовать эти «дыры» и совместить их с нашими собственными историями. В то же время мы тратили много времени на исследование тематических фильмов — из них мы взяли немало различных фактов и образов исторических деятелей.

Наши жены на полном серьезе хотели убить нас, так как в период подготовки к созданию Gunslinger мы смотрели только вестерны.

Если углубиться в историю Дикого Запада, вас серьезно разочаруют простота и однообразность историй, из которых потом выросли знаменитые легенды этого периода. Например, один из самых известных преступников, Билли Кид, толком никого не убил... Достоверно известен единственный случай, да и тот, судя по всему, был самозащитой.

Вот и получается: чем более «исторически достоверен» вестерн, тем он хуже с технической точки зрения по сравнению с чисто развлекательными фильмами на эту тему. Хотя и такие «шедевры» крайне увлекательны — взять, к примеру, ныне малоизвестную серию фильмов пятидесятых годов **Stories of the Century**.

Интересно отметить, что фильмы-вестерны образовали разрыв между реальными историческими фактами и родившимися на их основе легендами уже давным-давно, начиная с фильма **The Man Who Shot Liberty Valance**. Так что мы сопоставили голливудские истории с историческими фактами, за исключением эпизода **Nuggets of Truth**, и обнаружили, что настоящим героем вестерна является... рассказ сам по себе.

В Gunslinger упомянуто много известных бандитов. А какие у вас любимые плохие парни с Дикого Запада?

Нашим первым любимчиком, безусловно, был Билли Кид. Поэтому он и стал звездой первого эпизода игры. Тогда же мы протестировали геймплей и инструменты повествования — во всех смыслах этого слова.

В какой-то момент мы находились под таким впечатлением от дилогии **Young Guns**, что хотели сделать Билли архиврагом нашего рассказчика или даже самим рассказчиком. Позже мы нашли гораздо больше прикольных чудиков. Жалко, что в определенный момент стало слишком поздно посвящать некоторым из них какой-то эпизод — например, Черному Барту, бандиту-поэту, или Белль Старр, печально известной преступнице и героине многих, если не всех, дошедших до нас баллад того периода.

Игры серии Call of Juarez — шутеры от первого лица. Была какая-то конкретная причина, почему вы выбрали этот жанр для сеттинга? И если бы вам пришлось выбрать что-то другое, то какой бы жанр это был?

Мы обожаем шутеры от первого лица. Мы — мальчишки, которые любят, чтобы их игрушки делали «пиф-паф». Сейчас непопулярно просто запускать шутер от первого лица, не добавив в него какие-то геймплейные новшества, стелс, элементы RPG или мощную сюжетную линию (а желательно добавить сразу все вышеперечисленное). И если вы это делаете, вас неожиданно называют «ретро». Не всех это устраивает.

Чтобы просто побегать и пострелять, я не могу придумать лучше места, чем Дикий Запад. Моя любимая идея для другого жанра — это игра в стиле сити-менеджмента с tower defense, где нужно на пустом месте создать поселение, чтобы какой-нибудь из мимо проходящих Плохих Парней регулярно все уничтожал, сжигал и закапывал обратно в землю, как в романе **Welcome to Hard Times**. Идея запатентована!

Насколько важен для игры исторический фундамент? Проще делать игру в выдуманном мире или на основе событий из прошлого с реальными историческими личностями в качестве персонажей?

Павел Марчевка (исполнительный и креативный директор): Конечно же, всегда легче разрабатывать концепцию игры, когда есть на что опереться, особенно если это вполне определенные исторические факты. Вы получаете огромный источник материала для игры. И очевидно, что ссылки на реальные события придают сценарию значительный вес. Но в какой-то момент натыкаешься на другую проблему: как сделать игру, построенную на фактах, интригующей и развлекательной?

Реальные истории обычно не позволяют привнести в сюжет каких-то неожиданно невероятных персонажей или прикольное оружие, в то время как чистая выдумка открывает горизонты для создания собственного мира. Чтобы проект получился успешным, нужно найти баланс между этими двумя измерениями. По счастью, на Диком Западе легенд и мифов предостаточно.

У игр серии Call of Juarez замечательные сценарии — есть ли планы по созданию фильма на их основе?

Скажем так, мы от этой идеи не отказываемся. Полагаю, из игр мог бы получиться отличный вестерн. Но сейчас мы очень заняты работой над нашим самым амбициозным проектом — **Dying Light**. Более того, мы также разрабатываем игру в стиле мрачного фэнтези **Hellraid**. И все же, если поступит серьезное предложение по адаптации Call of Juarez для фильма, мы готовы найти время и обсудить его.

Call of Juarez: The Cartel в целом получила негативные отзывы. Почему, с вашей точки зрения, это произошло и каким образом повлияло на Gunslinger?

Разработка **The Cartel** научила нас, что никогда нельзя быть слишком осторожным, когда имеешь дело с издательскими контрактами. С Gunslinger у нас таких проблем не возникло, мы смогли отполировать и выпустить игру в нужное время. Как вы знаете, игра получила отличные отзывы по всему миру и собрала немало наград.

Про Hellraid и Dying Light мы поняли, но есть ли шансы, что вы вернетесь на Дикий Запад в ближайшем будущем?

Нам по-настоящему близок дух тех времен. Но сейчас мы целиком погружены в текущие разработки. Когда придет время заняться новым проектом, мы обязательно вспомним наших добрых друзей — Билли Кида, Пэта Гаррета и всех остальных.

САЛАХ АД-ДИН

Талантливейший полководец, султан Сирии и Египта, основатель могущественной династии Айюбидов, в Европе именуемый коротко и ясно — Саладин (полное его имя что запомнить, что выговорить не всем под силу), в поп-культуру попал благодаря мужественному отстаиванию своей позиции в период крестовых походов и рыцарским отношениям с Ричардом Львиное Сердце. Когда под Ричардом подстрелили лошадь, Саладин прислал ему двух резвых арабских скакунов, так как королю не подобало сражаться пешим, а когда Ричард болел во время осады Акры, регулярно присылал ему свежие фрукты и лед.

Салах ад-Дин упоминался в таких компьютерных играх, как Age of Empires 2, Stronghold: Crusader, Civilization 4 и Medieval 2: Total War — Kingdoms.

В Robin Hood: The Legend of Sherwood на мирные переговоры Робин не настроен.

А что, держался Джордж Вашингтон вполне себе по-королевски. Главное, чтоб не злобствовал, как в The Tyranny of King Washington.

КРЕАТИВЩИКИ

Но не только те, кто умел держать в руках пистолет/меч/лук и руководить толпой, получили роли первого (или второго) плана в компьютерных бестселлерах. Люди творческих профессий тоже имеют право поучаствовать в массовых слэшерах. Этот уникальный шанс выпал, например, Данте Алигьери, итальянскому поэту, автору знаменитой «Божественной комедии», где, по сюжету, заблудившийся в лесу (и по жизни) Данте принимает предложение поэта Вергилия совершить странствие по загробному миру и встретиться (если сильно повезет) с прекрасной Беатриче, возлюбленной Данте.

Но кто сказал, что по аду можно взять и просто так пройти? Уж точно не разработчики из **Visceral Games**, вооружившие Данте (по их версии, ветерана крестовых походов, совершившего немало темных и подлых делишек на своем веку) по самое не балуйся и отправившие его не достопримечательностями любоваться в путешествии по всем девяти кругам ада, а навести там порядок. Зачистить местную флору и фауну и вырвать свою Беатриче из загребущих лап самого Люцифера. Уверены, Алигьери было бы интересно понаблюдать себя в таком брутальном образе в **Dante's Inferno**.

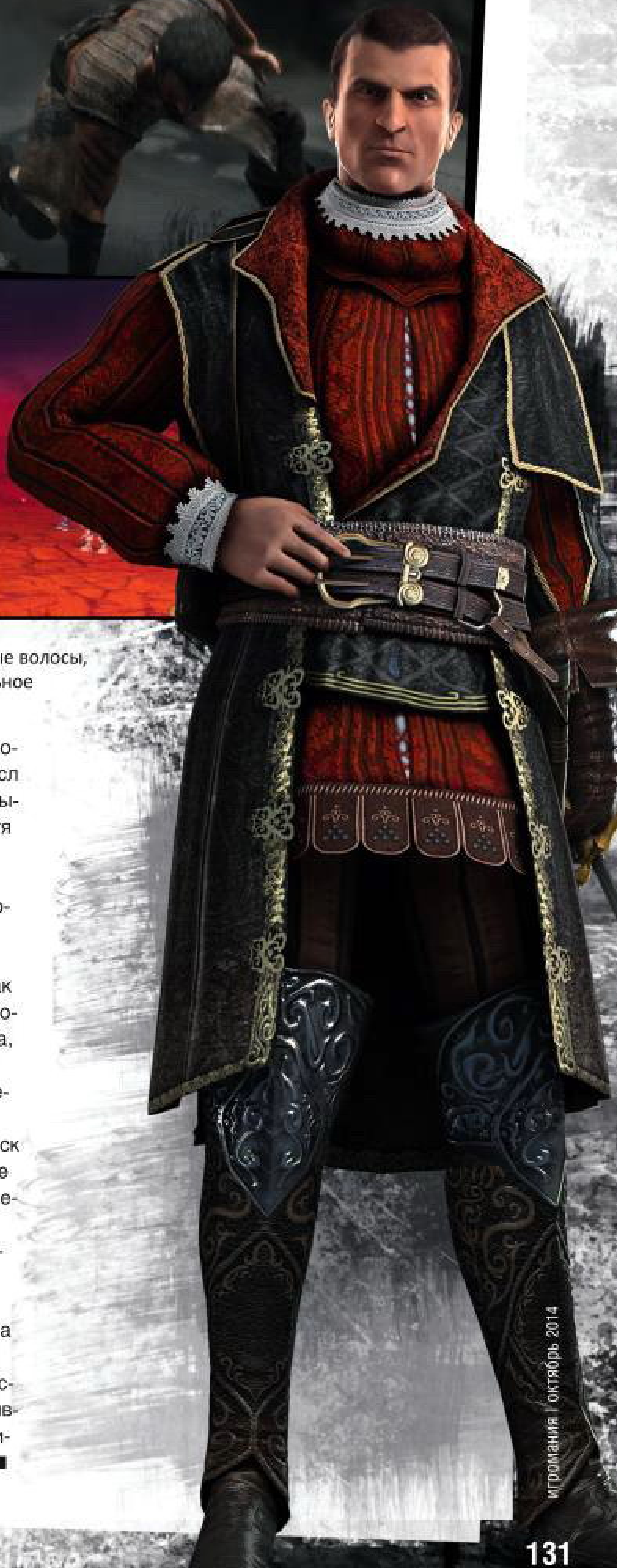
А вот в образе крестоносца он бы себе точно не понравился. Тут девелоперы явно переборщили. Оказывается, Алигьери, на самом деле родившийся через 73 года после окончания Третьего крестового похода, умудрился в нем поучаствовать. И не просто мечом помахать, а организовать ту самую бойню в Аккре, когда были убиты три тысячи невинных мусульман (плюс вину за содеянное свалил на лучшего друга). Данте, конечно, поссорился в свое время со сторонниками папы римского, за что был изгнан из Флоренции (и как раз в изгнании написал «Божественную комедию», явно отправив в ад всех своих врагов), но военным преступником точно не был.

Чуть менее удивился бы Фредерик Шопен, запустив RPG **Eternal Sonata** от японских разработчиков из **Tri-Crescendo**. Все приключение случается, когда Шопен лежит на смертном одре 16 октября 1849 года и, видимо, в бреду перемещается в фантастический мир, где повсюду царит музыка, города называются Ритардандо и Тенуто, по улицам ходят принцы Крещендо, Аллегретто и симпатичные девушки, нарисованные в стандартной для jRPG-традиции. Это означает, что, подойди Шопен к зеркалу, он бы себя вряд ли узнал даже с десятого раза.

То же самое произошло бы и с Альбертом Эйнштейном, заинтересуйся он своим образом в **Command & Conquer: Red Alert**. Завязка сюжета в том, что великий профессор изобретает машину времени, с помощью которой удалось избавиться от Гитлера до того, как он пришел к власти, и таким образом создать альтернативную реальность. Но история — штука такая, что с ней лучше не шутить: вместо Гитлера мир пора-

Гладиаторам из прошлого остается только обзавидоваться тем выкрутасам, которые творятся в Ryse: Son of Rome.

Фредерик Шопен сомневается, что фиолетовые волосы, предложенные в Eternal Sonata, — это правильное решение для его образа.



ботил Сталин, и теперь избавиться надо уже от него.

Эйнштейн сыгран здесь до безобразия карикатурно — на всю голову пришибленный безумный ученый, которого в третьей части Red Alert еще и убивают в самом начале злые русские. Для полноты ощущений авторы сценария курнули чего покрепче и придумали еще одну машину времени, созданную уже нашими соотечественниками из альтернативной реальности, для того чтобы создать альтернативную реальность номер два — без Гитлера, но и без Эйнштейна.

Гораздо проще с самоопределением дело обстоит у Леонардо да Винчи, который везде выглядит приблизительно одинаково, только вот первую скрипку ему сыграть не дают. В Assassin's Creed 2 он помогает Эцио Аудиторе в расшифровке древнего кодекса ассасинов, в **Assassin's Creed: Brotherhood** вынужденно работает на Чезаре и Родриго Борджиа, а в отдельном дополнении **The Da Vinci Disappearance** все, что Леонардо делает, так это исчезает, и уже Эцио предстоит его спасти.

В Lionheart: Legacy of the Crusader он опять спешит на помощь главному герою, если тому нужен совет, в **Civilization 2** всем требуется его рабочая студия, в **Rise of Legends** им вдохновлена особая стимпанк-технология, а в **The Journeyman Project 2: Buried in Time** опять всем нужна его студия для поддержания мира во всем мире. Чип и Дейл от компьютерных игр!

■■■

Перечислять всех персонажей мировой истории, по воле разработчиков превратившихся в персонажей истории игровой, можно до бесконечности. Мы выбрали лишь самые яркие примеры. Но и из нашего краткого анализа видно, что мало кто видит смысл показывать события такими, какими они были, и передавать исторические образы хотя бы наполовину достоверно. Наверное, это правильно — игра все-таки не учебник, — зато через развлечение можно заинтересоваться и пойти выяснять «А что, и правда все так было?».

Плюс наличие узнаваемой личности как в главной, так и во второстепенной роли добавляет игре когда шарма, когда реализма, когда сюжетной глубины, а иногда и сразу всего вместе, чтобы игралось не только весело, но и со смыслом.

А если над смыслом преобладает гротеск или элементы комедии, тоже неплохо — где еще, как не в игре, можно сразиться с Гитлером-трансформером или побывать в роли потомка Ричарда I... только у потомка почему-то рожки из-за ушей торчат и глаза недобрым красным огоньком светятся.

Перебарщивать с «особым взглядом» на прошлое, разумеется, тоже не стоит — все хорошо, что в меру, но у каждого такого эксперимента над учебником найдутся и противники, и поклонники. Ведь если звезды зажигают — значит — это кому-нибудь нужно? ■

КИНО

ГОРОД ГЕРОЕВ
BIG HERO 6

Жанр: фантастическая комедия
Режиссеры: Дон Холл, Крис Уильямс
Сценаристы: Дон Холл, Джордан Робертс, Дункан Руле
В главных ролях: Джейми Чунг, Дэймон Уайанс мл., Дженезис Родригез, Алан Тьюдик, ТиДжей Миллер, Майя Рудольф, Джеймс Кромуэлл, Дэниэл Хенни, Райан Поттер, Чарльз Адлер
Премьера: 25 октября

Бум на американские комиксы, всколыхнувший мир несколько лет назад, уже поутих. Зрители и читатели привыкли к мутантам, пришельцам, гениальным ученым и прочим наделенным необыкновенными способностями героям, сражающимся со злом во всех его проявлениях.

Но люди продолжают покупать томики с рисованными историями и смотреть свежие блокбастеры по их мотивам на большом экране. Во многом это заслуга присущего комиксам динамизма, насыщенности действием с погонями и зрелищными поединками. Притягивают людей и яркие обаятельные герои. Однако все это уже приелось бы, если бы не еще одна интересная черта комиксов — бесконечная свобода для интерпретаций.

Историю одного и того же комикса можно рассказать на самый разный манер. Заострив внимание на жестоких схватках и интригах, можно снять мрачный боевик или детектив с налетом нуара. Сконцентрируешься на переживаниях героев, вынужденных вести двойную жизнь и тяжело переживающих потерю камрадов, и вот перед тобой уже фантастическая мелодрама. Стоит же воспринять происходящее с долей иронии, и история превратится в комедию — хоть в черную, хоть в семейную, это тоже зависит исключительно от способа подачи материала.

Как раз последний вариант и решили воплотить в жизнь на студии The Walt Disney Animation, сняв новый фильм на супергеройскую тематику. Не то чтобы этот ход был совсем уж неожиданным — о диснеевских экранизациях работ компании MARVEL фанаты начали мечтать еще пять лет назад, когда корпорация Disney купила издателя комиксов вместе с львиной долей авторских прав на сценарии и персонажей. Однако вместо истории геройств молодого Капитана Америки или исканий Росомахи было решено снять ленту по мотивам короткого и не особо прославившегося комикса о команде японских супергероев Big Hero 6.

Впрочем, от упомянутого комикса в фильме остались только название да имена персонажей. Место действия, способности героев и сюжет у «Города героев» оригинальные, так что не стоит беспокоиться о том, что без прочтения комикса фильм будет трудно понять. В его основу легла универсальная, добрая и чуть сентиментальная история о талантливом подростке, его необычных друзьях и их героических свершениях. Начинается лента на минорной ноте. Юный изобретатель Хиро Хамада тяжело переживает гибель старшего брата Тадаши, но на помощь ему приходит Бэймакс — неуклюжий, но очень милый и заботливый робот. Тадаши разрабатывал его как медицинского робота, но Хиро переделывает Бэймакса, который становится верным другом и защитником.

Но, конечно, маленькому гению этого оказывается мало. Хиро разрабатывает броню и оружие, позволяющие превратить доброго, мягкого и совершенно безобидного Бэймакса в настоящую боевую машину, с помощью которой можно будет дать отпор

терроризирующему город злодею. Друзья Хиро тоже оказываются не из слабаков и с энтузиазмом берутся ему помогать, взяв на вооружение разные крутые изобретения. Ведь бороться со злом не только опасно, но и чертовски увлекательно. Да и надеяться подросткам больше не на кого: взрослые считают их рассказы о происках злодея в маске детской выдумкой.

Несмотря на печальную завязку, веселых моментов в «Городе героев» гораздо больше, чем грустных или серьезных. Герои фильма в большинстве своем молоды, любознательны и готовы из благих намерений совершать нелепые поступки. Неповоротливый Бэймакс так и вовсе само обаяние. Будучи роботом, он сохраняет спокойствие в самых безумных ситуациях, но и он может сотворить что-нибудь забавное, поломавшись или разрядившись. Ну и, разумеется, контраст его внешности, напоминающей не то воздушный шарик, не то большую ходячую подушку, с ролью супергероя является бесконечным источником для шуток. Дизайнеры картины изрядно поломали голову над тем, чтобы придумать для Бэймакса костюм, одновременно и оригинальный, и мощно выглядящий, и в то же время выдающий его мягкую внутреннюю натуру.

В «Городе героев» удивительным образом сочетаются разные темы и образы. Это одновременно и богатый на полеты и поединки кинокомикс, и добрый мультфильм с забавными шутками и ноткой сентиментальности. Причем ориентирован он на аудиторию всех полов и возрастов. Хотя на первый взгляд кажется, что история про роботов и супергероев парням должна понравиться больше, милашка Бэймакс наверняка покорит сердца зрительниц прекрасного пола. К тому же и мальчишки, и девчонки в местной команде героев не по годам смелые и смышленые. Так что никакой дискриминации — в «Городе героев» каждый может найти себе близкого по духу героя.

Интересен здесь и антураж, в котором лихо переплетаются восточные и западные мотивы. Город, в котором живут герои, недаром носит говорящее название Сан-Франсокио. Этот пестрый футуристический мегаполис удачно сочетает в себе черты Сан-Франциско с его гористой местностью, трамваями и мостом «Золотые ворота» и Токио с его узкими улочками, торговыми районами и бесконечными неоновыми вывесками. Хотя реверансов в сторону популярной восточной культуры в фильме, конечно, больше. Судя по плакатам на стенах комнаты Хиро и рисунку на его футболке, герой не только мастерит роботов, но и увлекается старыми фильмами и аниме про них. Его приятель Фред без ума от Годзиллы и прочих гигантских монстров, а злодей носит маску словно из театра Кабуки и кличет себя Йокаем, то есть демоном. Фанаты всего японского подобных отсылок заметят массу, остальные же зрители могут просто любоваться экзотикой, дополненной привычными деталями.

Сценаристы «Города героев» Дункан Руле и Стивен Ти Сигал работают над западной картиной с японскими мотивами не в первый раз, им уже приходилось создавать сюжеты для мультсериалов «Бакуган», «Монсуно» и «Бен 10». Остальная съемочная группа хоть и не отличается столь четкой специализацией, зато имеет на счету немало известных лент. Режиссер и сценарист «Города героев» Дон Холл, например, работал над такими фильмами студии Диснея, как «Принцесса и лягушка» и «Похождения императора». Еще один режиссер ленты Крис Уильямс

работал не только над мультфильмами «Вольт» и «Мулан», но и над телешоу «Изобрести будущее», так что он точно понимает, как интересно подать процесс разработки роботов и прочих технических новшеств. Продюсеры «Города героев» тоже знают свое дело: Рой Конли работал над «Планетой сокровищ» и «Рапунцель», а на счету Джона Лассетера многие анимационные хиты студии, в числе которых «Холодное сердце», «Ральф» и «Храбрая сердцем».

Стоит также отметить, что озвучивают героев не только опытные, но и похожие на них актеры. Главному герою Хиро достался голос восходящей звезды канала Nickelodeon Райана Поттера. Друзей его озвучивают работавший над фильмами «Монстро» и «Как приручить дракона» ТиДжей Миллер, снявшаяся в фильмах «На грани» и «Побеждая время» Дженезис Родригез, звезда мелодрамы «В пути» Майя Рудольф и уже успевшая вжиться в роль мастера боевых искусств в фильме «Драконий жемчуг: Эволюция» и сериале «Девушка-самурай» Джейми Чунг. Оценить их работу, правда, можно будет только на редких сеансах, где фильм покажут с оригинальной озвучкой, или уже после выхода его на дисках. Но, будем надеяться, русский дубляж тоже не подкачает и наши актеры смогут достойно передать характеры героев.

Вопреки ожиданиям фанатов комиксов, «Город героев» не стал связующим звеном между мирами диснеевских мультфильмов и рисованных историй MARVEL. Город, где разворачивается действие фильма, никак не связан с комиксовой вселенной, и, пожалуй, оно и к лучшему. Блокбастеров о похождениях бравых супергероев мы ежегодно получаем аж по несколько штук, а вот душевными мультфильмами, способными одинаково заинтересовать и детей, и взрослых, киноиндустрия нас балует не так часто. Тем более что авторы постарались собрать в нем самые лучшие черты и комиксов, и классических сказок Disney. В «Городе героев» нашлось место душещипательной истории, добродушному юмору, зрелищным боям, отчаянным приключениям и одному невероятно милому роботу. И, как ни странно, все эти детали не производят впечатление второпях собранного маркетологами конструктора, а смотрятся вполне органично. Видно, что в фильм вложены не только немалые средства, но и огромная фантазия, способная объединить разные форматы и культуры и породить нечто оригинальное. ■

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ДВЕ ШЕСТЕРКИ

iPhone 6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Apple iOS 8
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (750x1334), IPS
- **Процессор:** Apple A8+M8
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Камеры:** 8 Мп (основная, двойная вспышка), 1,3 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900/2100 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26/28/29
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 13,8x6,7x0,69 см
- **Вес:** 129 г
- **Цена:** от 31 990 рублей

Долгие годы **Apple** утверждала, что большие экраны — это все от лукавого, никому они не нужны, а телефон должен без проблем умещаться в кармане брюк и обхватываться рукой чуть ли не в пару оборотов. Сегодня «яблочная» компания так не считает. В начале сентября на своей плановой конференции Apple представила сразу два телефона, доказывающих, что и iPhone может быть большим. Первым это сделал iPhone 6. Его экран по сравнению с «пятеркой» вырос с 4 до 4,7 дюйма. Причем увеличение пошло не только вверх, как это было в прошлый раз и как предполагали всякие шутники, но и вширь.

Естественно, за экраном поползли и общие габариты телефона. По бокам трубка раздалась на 8,4 мм, а в высоту прибавила 14,3 мм. Зато толщину удалось понизить — минус 0,7 мм. Дабы скомпенсировать рост размеров, Apple пришлось отказаться от острых граней и вернуться к сильно закругленным бокам, как в первых моделях линейки. Плюс к этому обточке подверглось еще и стекло дисплея, которое теперь плавно переходит в стенки.

Изменилась в телефоне и начинка. Кристаллы перешли на 20-нм техпроцесс и теперь называются A8. По словам самой Apple, прирост производительности процессорной части по сравнению с iPhone 5s составил около 20%, а графической — 50%. При этом энергоэффективность увеличилась почти наполовину: от батарейки аппарат будет жить до десяти суток в режиме ожидания и до 14 часов во время разговора. Еще одна новинка iPhone 6 — сопроцессор M8, следящий за работой датчиков, к которым добавился еще и барометр, оценивающий текущую высоту над уровнем моря.

А вот модуль камеры в «шестерке» остался почти без изменений. Сенсор все тот же, на 8 Мп, добавилось только несколько возможностей. Во-первых, появилась фазовая фокусировка. Во-вторых, видео теперь можно снимать со скоростью 240 кадров в секунду.

Ну и последнее, о чем надо упомянуть, — модуль NFC. По задумке Apple, основной его задачей станет не работа с периферией, а возможность заменить телефоном банковскую карточку. Пока о поддержке новой системы Pay известно, что работать она будет только в США, а для подтверждения транзакций разрешат использовать встроенный в кнопку «Home» дактилоскопический датчик.

Что же касается ценовой политики компании, то здесь без изменений. На Западе смартфон предлагается как с контрактом, так и без. У нас же он продается лишь в рознице и цены начинаются с 31 990 рублей за модель с 16 ГБ набортной памяти. Кстати, Россия на этот раз получила официальные телефоны почти одновременно со всем остальным миром.

Вторым телефоном от Apple на прошедшей конференции стал, как ни странно, не видоизмененный iPhone 5s, по аналогии с прошлым годом и 5c, а совершенно новая модель — **iPhone 6 Plus**. Главное ее достоинство, вы не поверите, — она еще *больше*, чем просто iPhone 6.

Диагональ экрана выросла до 5,5 дюйма и сравнялась по этому параметру с самым крупным из Android-флагманов 2014 года — LG G3. Правда, по разрешению дисплей до лидера противоположного лагеря не дотянул: стандартный Full HD вместо Quad HD. Не сложилось и с размерами. Рамки по бокам у Apple широкие, так что в ладони телефон занимает без малого 7,8 см, почти на 0,3 см больше, чем флагман LG. Схожи противники, кстати, и по устройству камер. В iPhone 6 Plus, как и в G3, есть оптическая стабилизация — система из пяти линз умеет компенсировать дрожание рук.

Что же касается сравнения с iPhone 6, то у версии Plus, кроме вышеописанного, появился только чуть более емкий аккумулятор, продляющий время ожидания до 16 суток, и некоторые особые режимы работы. Дабы облегчить общение с большой диагональю, с iPad mini в телефон перенесли горизонтальный вариант интерфейса, плюс при помощи двойного тапа по кнопке «Home» экран научили прижиматься к нижней части дисплея, чтобы было удобно дотягиваться до кнопок сверху.

Естественно, за дополнительные дюймы, аккумулятор и линзы денег в Apple хотят больше. Версия с 16 ГБ набортной памяти в нашей стране стартует с 36 990 рублей. Почти столько же, кстати, будет стоить и Galaxy Note 4 с 5,7-дюймовым дисплеем.

ШЕСТЬ ПЛЮС

iPhone 6 Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Apple iOS 8
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Apple A8+M8
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Камеры:** 8 Мп (основная, двойная вспышка), 1,3 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900/2100 МГц, HSDPA 850/900/ 1900/2100 МГц, LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26/28/29
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 15,8x7,8x0,71 см
- **Вес:** 172 г
- **Цена:** от 36 990 рублей

ЧАСИКИ

Apple Watch

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 3,8 или 4,2 см
- **Материалы:** сталь, алюминий или золото
- **Операционная система:** Watch OS
- **Цена:** от 13 000 рублей

Помимо телефонов, на своей конференции **Apple** сделала еще один громкий анонс, представив умные часы **Watch**. Информации о них достаточно мало, а продажи начнутся лишь в начале 2015 года, но и того, что было рассказано на презентации, для понимания общей концепции хватает с головой.

Внешне в часах Apple ничего необычного. Прямоугольный корпус диагональю 3,8 или 4,2 см и ремешок с магнитным замком. Единственное, что можно выделить, так это множество вариантов оформления. В самой простой версии за 13 000 рублей будут предлагаться базовые модели из нержавеющей стали, в чуть более дорогих, Sport, используют алюминий, а в люксовых — золото. Естественно, не обойдут вниманием и ремешки: в продаже появятся как простейшие ободки из пластика, так и статусные из керамики, как у Rado.

Вариантов управления часами представили сразу несколько. Основной — сенсорный экран. О его технических характеристиках пока ничего не сказали, зато есть информация, что он умеет определять силу нажатия. В помощь дисплею есть еще колесико — как на классических часах. В Apple его называют Digital Crown, и отвечает оно за масштабирование и возврат «домой». Если всего этого для управления окажется мало, то есть Siri — команды ей можно отдавать через встроенный в корпус микрофон.

О чем конкретно придется общаться с часами, на данный момент, к сожалению, не совсем понятно. Цельной картины или хотя бы инструкции по применению Apple на презентации не выдала, а лишь показала некоторые возможности своей новинки.

Помимо умения отображать время и поддержки тысячи скинов, Watch будут исполнять роль фитнес-трекера со встроенным пульсометром, работать в качестве кредитки в рамках системы Pay и активно общаться с вашим телефоном на iOS. Последний пункт здесь означает прием всех напоминалок, SMS, уведомлений и подсказок навигатора. Как будет устроена обратная связь, точно не известно. На сегодня рассказали лишь о том, что появится возможность отвечать на сообщения и отправлять короткие послания другим обладателям Watch.

Как долго Watch будут работать на одном заряде батареи, в Apple скромно умолчали, лишь отметили, что зарядка у часов магнитная и подключать их к розетке перед сном невероятно удобно. Простыми словами, скорее всего, больше суток Watch не светит. Впрочем, как нам кажется, на популярность новинки это не повлияет.

Несмотря на то, что никакой революции с Watch не случилось и почти все представленное мы уже видели у конкурентов, будущее устройства нам видится безоблачным. Как ни крути, а кредит доверия и уровень исполнения у Apple высоки и вряд ли владельцы iPhone предпочтут Watch аналогичное или даже лучшее изделие другой марки.

ТВЕРДАЯ ФУРИЯ

Kingston HyperX Fury SSD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 120/240 ГБ
- **Скорость чтения:** до 500 МБ/с
- **Скорость записи:** до 500 МБ/с
- **Чипы памяти:** 20-нм MLC
- **Контроллер:** SandForce SF-2281
- **Цена:** от 3000 рублей

Производители SSD приучили нас, что быстрого твердотельника за недорого не бывает. Хочешь модель чисто под операционку и с минимальным объемом? Вот тебе медленный контроллер и урезанная скорость. С новым **HyperX Fury** инженеры **Kingston** поступили куда благороднее.

Независимо от того, какую модель вы возьмете, на 120 или 240 ГБ, за ее работу будет отвечать один и тот же чип — **SandForce SF-2281**. А это 500 МБ/с и на чтение, и на запись. Для достижения таких результатов, естественно, придется воспользоваться интерфейсом SATA Rev. 3. Впрочем, ограничение это не особо существенное. Порт есть на всех материнских платах стационарных компьютеров, да и в ноутбуках его отыскать сегодня легче, чем старинный SATA 2. Кстати, по поводу лэптопов скажем, что толщина HyperX Fury SSD составляет всего 7 мм, так что он поместится в большинстве моделей, причем не только игровых, но и чисто рабочих формфактора «ультрабук».

Напоследок отметим, что цену на HyperX Fury SSD установили более чем разумную. За младшую модель хотят 3000 рублей, а за старшую — 5700 рублей. С учетом скоростных характеристик — серьезная заявка на победу в бюджетном сегменте.

ПРЕЖДЕВРЕМЕННЫЙ

Sony Xperia Z3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.4 KitKat
- **Дисплей:** 5,2 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 20,7 Мп (основная, вспышка), 2,2 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1700/1900/2100 МГц, LTE 1700/1900/2100
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3100 мАч
- **Размеры:** 14,6x7,2x0,7 см
- **Вес:** 152 г
- **Цена:** 31 000 рублей

Только мы протестировали топовые Android-телефоны 2014 года, как рынок начал заход на очередной круг. На смену Xperia Z2 в скором времени должна прийти **Xperia Z3**.

Все фирменные черты предшественницы на месте. Тут и стекло с обеих сторон корпуса, и металлическая рамка, и водонепроницаемость с пылезащитой. Прежним остался и экран — IPS-матрица диагональю 5,2 дюйма и разрешением 1080x1920. Ради чего японцы сменили цифру в названии?

Для начала, начинка в телефоне стала чуть мощнее: **Qualcomm Snapdragon 801** разогнали с 2,3 до 2,5 ГГц. Далее, чуть изменилась форма трубки. Грани немного закруглили, и телефон, по идее, должен лучше ложиться в руку.

Мало? Согласны, поэтому вот еще одна особенность, которая должна искупить минорность изменений: Xperia Z3 научили общаться с PlayStation 4. И речь не о поддержке онлайновых сервисов PlayStation Store, а о трансляции игр с консоли на экран телефона, прямо как на PS Vita. То есть, где бы вы со своим смартфоном ни находились, всегда можно подцепиться к ближайшему Wi-Fi, удаленно запустить домашнюю консоль и поиграть на берегу моря в Killzone. Для управления, кстати, предлагается использовать не сенсорный дисплей, а DualShock 4, к которому Z3 цепляется через специальный переходник.

МАЛ, ДА УДАЛ

ID-Cooling T60-SFX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Mini-Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ITX
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 1 внутренний
- **Слоты расширения:** 2 шт.
- **Охлаждение:** 92 мм (сзади)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0
- **Материалы:** алюминий
- **Цвет:** черный/красный/красно-черный
- **Максимальная высота кулера:** 125 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 263 мм
- **Размеры:** 32,8x25,1x16 см
- **Вес:** 3 кг
- **Цена:** 3700 рублей

Со скорым выходом SteamOS почти все производители корпусов представили свое видение компактных игровых машин. Не осталась в стороне и **ID-Cooling**, выпустившая модель **T60-SFX**.

Выделяют ее скромные габариты (меньше половины Middle Tower) и возможность принять видеокарту длиной до 263 мм. Дабы уместить такую махину, инженерам пришлось поколдовать как над расположением элементов, так и над формой корпуса. Нижнюю часть лицевой панели чуть изогнули, добавив несколько лишних сантиметров и вынеся на нее блок питания. С последним, правда, пошли на жертвы. БП должен соответствовать формфактору SFX (100x125x63,5 мм), иначе не влезет. Ограничения ввели и на процессорный кулер с накопителями. Первый обязан быть не выше 125 мм, а вторых тут вмещается всего три штуки: один 3,5- и пара 2,5-дюймовых хранилищ.

Отметим, что предлагаться T60-SFX будет в нескольких цветах, а оценят его в 3700 рублей. Недорого, но с учетом конкуренции на новом рынке судьба новинки лично нам видится туманной, ведь за эту же стоимость некоторые компании предлагают более функциональные варианты.

G-SYNC

Acer XB270HAbprz

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (1920x1080), TN, LED
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс (gray-to-gray)
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Энергопотребление:** 29 Вт
- **Размеры:** 64x40,8x24,7 см
- **Вес:** 7,9 кг
- **Цена:** 22 000 рублей

В этом году у производителей мониторов появился очередной повод обновить свои линейки — **NVIDIA** научилась эффективно бороться с разрывами при помощи технологии **G-Sync**. Суть ее в том, что теперь не видеокарта подстраивается под развертку монитора, а сам дисплей понижает частоту до количества выдаваемых GPU кадров.

Одним из первых таких «сговорчивых» мониторов стал **Acer XB270HAbprz**. Как и полагается игровой модели, оформлен он ярко и одновременно строго. За стиль тут отвечает круглая подставка с оранжевой вставкой, а за функциональность — черная рамка вокруг матрицы и мощная нога с прорезью под кабели.

Внутри XB270HAbprz стоит TN-матрица разрешением 1920x1080 и диагональю 27 дюймов. Основные характеристики у нее стандартные. Контрастность равна 1000:1, а яркость составляет 300 кд/м², подкрепленных матовым покрытием. Из интересного можно отметить высокую частоту развертки в 144 Гц.

Естественно, как и все новое, стоит XB270HAbprz будь здоров — 22 000 рублей. Плюс к этому он требует еще и хорошую видеокарту — только чипы NVIDIA, да еще и с архитектурой либо Kepler, либо Maxwell (от GeForce 600). В общем, недешевый набор получается, особенно учитывая, что без G-Sync подобные модели обходятся от 15 до 17 тысяч рублей.

ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ AMD

AMD Radeon R7 SSD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 120/240/480 ГБ
- **Скорость чтения:** до 550 МБ/с
- **Скорость записи:** до 530 МБ/с
- **Чипы памяти:** 19-нм MLC
- **Контроллер:** OCZ Barefoot 3 M00
- **Кэш-память:** 512 МБ (DDR3-1600)
- **Выносливость:** 30 ГБ в день
- **Цена:** от 3700 рублей

Изначально **AMD** была известна процессорами. После поглощения ATI в 2006 году компания занялась видеокартами. Теперь мы стали свидетелями еще одного расширения, пусть и не такого крупного: AMD запускает собственную линейку твердотельных накопителей.

Партнером в этом нелегком деле выступила OCZ, которой, в свою очередь, помогает Toshiba. Чтобы не навязывать им прямую конкуренцию, новые модели **AMD Radeon R7 SSD** продвигаются в качестве игровых. По скорости последовательной записи (до 530 МБ/с) и чтения (до 550 МБ/с) они сравнимы с профессиональным диском OCZ Vector 150, однако уступают им в выносливости. Если OCZ Vector 150 рассчитан на 50 ГБ в сутки, то новичок выдерживает лишь 30 ГБ. Естественно, копируются накопители OCZ и в техническом плане: используются 19-нм флэш-память MLC производства Toshiba и контроллер **OCZ Barefoot 3**.

Близки накопители и по цене. За самую простую версию Radeon R7 SSD на 120 ГБ будут просить 3700 рублей, а за модель на 480 ГБ придется выложить уже 11 000 рублей.

ВОГНУТЫЙ

LG 34UC97

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 34 дюйма (3440x1440), IPS, LED
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс (gray-to-gray)
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, 2x Thunderbolt 2, DisplayPort, 2x USB 3.0
- **Размеры:** 83x47,3x22,5 см
- **Цена:** 53 000 рублей

Как показывает практика, история развивается по спирали. Судите сами. Еще недавно мониторы или телевизоры с плоским экраном вызывали восторг, а сегодня это уже стандарт и все сходят с ума по вогнутым матрицам: появляются и телефоны, и телевизоры, и теперь даже мониторы.

Первый вогнутый дисплей для компьютера представила **LG**. Модель **34UC97** оснащена IPS-матрицей с соотношением сторон 21:9 и необычным разрешением 3440x1440. Чтобы протолкнуть в нее столько пикселей, придется обзавестись либо кабелем на DisplayPort, либо на Thunderbolt 2. По ним же к монитору отправится и звук — в корпусе спрятана пара динамиков по 7 Вт каждый.

На кого нацелена новинка? По словам LG, это киноманы, дизайнеры и видеомонтажеры. Однако, как нам кажется, хороша она будет и в играх. Нестандартное соотношение сторон обеспечит больший угол обзора, а отклик всего в 5 мс должен гарантировать отсутствие паразитных шлейфов. Единственное, что немного смущает, — цена в 53 000 рублей за сам монитор и 60 000 рублей за пару видеокарт, готовых потянуть заявленное разрешение.

ШАГОМЕР

Fitbug Orb

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые платформы:** iOS, Android
- **Беспроводная связь:** Bluetooth 4.0
- **Цена:** 2700 рублей

У фитнес-трекеров две беды. Первая — слишком дорого стоят. Вторая — слишком мало умеют за свои деньги. Нет, серьезно, отдать 7000 рублей, дабы узнать о том, что есть надо поменьше, а ходить побольше? Ну не смешно даже. Другое дело, если за эти знания придется заплатить всего 2700 рублей — именно столько хотят за самого дешевого наручного тренера в России.

Как ни странно, но за эту сумму компания **Fitbug** предлагает весьма симпатичное устройство, внешне напоминающее хорошенько отполированную морскую гальку. Выпускается оно в трех цветах и крепится как на руку при помощи комплектного ремешка, так и на рюкзак, джинсы или кота через специальную клипсу.

Сразу скажем, общаться с владельцем **Orb** не способен: ни экрана, ни динамика, ни фонарика здесь не предусмотрено. Единственное, что хоть как-то свидетельствует о бурной деятельности новинки, — встроенный светодиод, по морганиям которого можно догадаться, чем именно сейчас занимается железка. А умеет Orb довольно многое.

После синхронизации с телефоном через Bluetooth устройство начинает подсчитывать сожженные за день калории, количество сделанных шагов и даже бездарно потраченное на сон время. Все это, естественно, отображается на экране смартфона и выводится в виде хитрых графиков. Если этого покажется мало, то занять себя можно будет еще и чтением бесконечных статей о здоровом образе жизни. Их Orb будет регулярно присылать вам на почту.

Стоит ли такое удовольствие 2700 рублей? По нашему скромному мнению, за эти деньги лучше взять абонемент в бассейн, толку больше будет, но тем, кто давно хотел побаловаться с фитнес-трекером, Orb придется по вкусу. Ведь помимо полезных функций в нем есть еще и масса незадокументированных возможностей. Например, с его помощью можно узнать, сколько шагов от метро до института и от любимого дивана до холодильника.

НОМЕР 4

Samsung Galaxy Note 4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.4 KitKat
- **Дисплей:** 5,7 дюйма (1440x2560), Super AMOLED
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 805 (4 ядра, 2,7 ГГц)/ Exynos 5433 (4 ядра Cortex-A57, 1,9 ГГц) + (4 ядра Cortex-A53, 1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 16 Мп (основная, вспышка, оптическая стабилизация), 3,7 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/ 1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/ 2100 МГц, LTE 800/850/900/1800/ 2100/2600
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3220 мАч
- **Размеры:** 15,4x7,9x0,9 см
- **Вес:** 176 г
- **Цена:** 35 000 рублей

В 2011 году над **Samsung Galaxy Note** с 5,3-дюймовым дисплеем не смеялся только ленивый: и обидным словом «лопата» обзывали, и гвозди им заколачивать предлагали. Сегодня же серия Note считается образцом всех «планшетофонов», а анонса четвертой версии гиганта ждали чуть ли не сильнее, чем в свое время Galaxy S5. И, судя по всему, не зря.

Хотя по габаритам **Note 4** копирует своего предшественника, внутри у него все по-другому. Разрешение 5,7-дюймового экрана выросло с 1080x1920 до 1440x2560. Подтянулась и платформа, представленная, как и всегда, в двух вариантах. В первом аппарат работает на свежем процессоре **Qualcomm Snapdragon 805** с квартетом ядер частотой 2,7 ГГц и встроенным видеоядром **Adreno 440**. Во втором — на **Exynos 5433**, собранном на четырех **Cortex-A57** и четырех **Cortex-A53**. Вне зависимости от версии Galaxy Note 4 оснащается 3 ГБ оперативной и 32 ГБ постоянной памяти.

Пополнился в Note и список датчиков. С Galaxy S5 сюда переехали сканер отпечатков пальцев и пульсометр, плюс появился ультрафиолетовый сенсор, готовый подсказать наиболее удачное время для идеального загара, — ну чем не рабочий аппарат?

ЗВУК НА ЛАДОНИ

Тестирование звуковой USB-карты ASUS Xonar U5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** C-Media 6631A (192 кГц/24 бит, 6 каналов)
- **ЦАП:** C-Media CM9882A (192 кГц/24 бит, 108 дБ)
- **АЦП:** C-Media CM9882A (192 кГц/24 бит, 104 дБ)
- **Количество каналов:** 5.1 в аналоговом и цифровом режимах
- **Интерфейс:** USB
- **Разъемы:** 5x 3,5-мм джек (акустика, наушники, микрофон), S/PDIF
- **Дополнительно:** поддержка наушников до 150 Ом
- **Цена на сентябрь 2014 года:** 3000 рублей

ПЛЮСЫ

+ хороший звук
+ мощный софт
+ удобное управление
+ поддержка 5.1
+ мобильность

МИНУСЫ

- детализация высоких частот

В играх хорошая акустика значит не меньше, чем мощный процессор на пару с топовой видеокартой. Однако, выбирая колонки или наушники, стоит закладывать в бюджет и звуковую плату, иначе можно не услышать и половины из того, на что способна новая система. В «Игромании» №6/2014 («Компактный звук») мы рассказывали, как обойтись малой кровью при помощи USB-карты. Тогда у нас на тестах была довольно дорогая ASUS Xonar U7 Echelon Edition, а сегодня мы расскажем о ее только появившемся младшем брате **Xonar U5**.

Комплект

Поставляется новинка в симпатичной коробке с яркой полиграфией и откидывающейся крышкой. Внутри — ничего интересного. Инструкция, диск с драйверами, кабель USB для подключения к компьютеру да переходник на оптический S/PDIF.

Спокойно оформлена и сама Xonar U5: продолговатая коробочка из черного матового пластика. На передней грани у нее расположилась качелька чувствительности микрофона, на верхней — поворотное кольцо-громкость, совмещенное с переключателем колонки/наушники, ну а на задней встали все выходы. Всего плата может принять шесть колонок (против восьми у старшей версии), одни наушники (до 150 Ом) и микрофон. Для этого выделили пять 3,5-мм джеков и один Coaxial.

Управление

Каких-то особых знаний для начала работы с картой не требуется. Воткнул USB-кабель в компьютер, накатил драйверы, перезагрузился и пользуйся. С чем при желании можно повозиться — так это с настройками, собранными в программе **Sonic Studio**.

По сравнению с Xonar U7 возможности софта чуть уменьшились (нет экранного звукового радара Sonic и поддержки технологий Dolby), но, как показала практика, невелика потеря. Все основные и самые вкусные функции остались на месте.

Так, например, ASUS позволяет вволю наиграться с характером звука. Самый простой инструмент для этого — десятиполосный эквалайзер, работающий в Xonar U5 на удивление чутко. Есть и фирменные усилители. Bass Boost умеет вытаскивать бас-партии из любых композиций, Voice Clarity способен выделить голосовую партию, а Compressor по силам увеличить общую динамику дорожки. Отметим, что функционирует все довольно грамотно, и, если не усердствовать с выведением ползунков на максимум, можно добиться от акустики весьма необычных результатов.

Интересно будет выглядеть звук и при включении «виртуального сурраунда». В исполнении ASUS он дает куда лучший результат, чем софт Dolby и производителей гарнитур. Xonar U5 действительно умеет раскладывать стереосигнал по каналам и так подавать его, чтобы были различимы не только фронтальные, но и тыловые излучатели. Единственное, старания технологии заметны лишь в наушниках, на стационарной же акустике эффект почти не чувствуется.

Ну и еще одно софтовое преимущество Xonar U5 — общение с микрофоном. Под него разработчики заготовили две опции. Первая, Noise Gate, довольно успешно давит посторонние шумы. Вторая, Perfect Voice, усиливает голос.

Звук

Отвечает за все это примерно тот же набор микросхем, что и в Xonar U7. За все основные процессы отдувается чип **C-Media CM6631A**, выдающий 24-битный поток на 192 кГц, а формированием звука занимается ЦАП **CM9882A**. Последний чуть ниже уровнем, чем установленные в старшую U7 компоненты от Cirrus Logic, но на деле это не особо заметно.

В сравнении со встроенным Realtek звучит карта бесподобно, и особенно это заметно на низких частотах. Там, где интегрированный кодек сваливается в однородный гул, Xonar U5 пропевает каждую ноту. Огромную роль играют и доступные плате настройки, позволяющие изменить характер звука до неузнаваемости. Хочется кинотеатральных взрывов, низкочастотных эффектов или, наоборот, спокойной дорожки, не напрягающей часами? В местном софте все это делается за пару кликов.

• • •

Конечно, если задаться целью и поставить рядом с Xonar U5 топовый ЦАП, а затем вдумчиво прислушаться, то к точности звукопередачи новинки можно будет предъявить множество претензий, но в данном случае заниматься этим неразумно. Xonar U5 явно не претендент на звание аудиофильского ЦАП, а первый шаг к хорошему звуку. Причем за весьма скромную сумму в 3000 рублей карта способна не только преобразить компьютерную акустику, но и избавить от мук выбора при покупке гарнитуры. Местный набор эффектов заткнет за пояс любые причуды производителей наушников и обеспечит при этом нормальное качество сигнала.

Дмитрий Колганов

ПАМЯТНАЯ ГАРНИТУРА

Тестирование игровой гарнитуры Kingston HyperX Cloud

Игровая периферия прочно захватила умы производителей. Свои мышки, клавиатуры, наушники представили уже разработчики и корпусов, и блоков питания, и даже мониторов. Сегодня к этой веселой братии присоединяется **Kingston**, ассоциирующаяся у нас с оперативной памятью, флэшками и твердотельными накопителями. Старт компания взяла с выпуска гарнитуры **HyperX Cloud**, обещающей как «кристально чистые частоты», так и продуманную конструкцию. Проверим, получилось или нет.

Комплект

Начнем, как водится, с упаковки, тем более рассказать тут есть о чем: гарнитуру зачислили в топовую серию HyperX, поэтому оформление она получила соответствующее. Под тонким слоем красочного картона скрывается мощный бокс, крышка которого сверху украшена названием линейки, а с внутренней стороны — жизнеутверждающим текстом на полстраницы и посланием «Добро пожаловать в команду!».

Основная же часть коробки основательно залита формовочной пеной, в которой, словно детали снайперской винтовки, уложены сами наушники и сопутствующая им комплектация. В список последней вошли съемный микрофон, переходники на двойной 3,5-мм джек для самолетов и 4-контактную вилку для телефонов, двухметровый удлинитель, пульт управления и матерчатая сумка с завязками для хранения всего этого добра.

Под стать богатому набору сами наушники. Основанием для них стала мощная металлическая дуга с двумя арками под чашечки, завернутая в подушечку из кожзама и украшенная вышитым логотипом HyperX. Динамики здесь упрятаны в крупные корпуса из софттач-пластика с большими алюминиевыми вставками. Не подкачали и амбушюры: в комплекте есть вариант из кожзама и мягкого велюра.

Собрана и выглядит конструкция на зависть конкурентам: ничего не болтается и не скрипит. Хороша и посадка. Хотя настроек минимум (регулируются только длина оголовья и положение чашечек в горизонтальной плоскости), к голове наушники прижимаются как надо и грамотно распределяют нескислые 380 граммов своего веса между ушами и макушкой. Единственное, гарнитура выполнена по классической закрытой схеме и не дает дышать коже — раз в час-полтора придется организовывать ушам отдых. Впрочем, это особенность всех моделей подобного типа: нормальная звукоизоляция требует жертв.

Подключение и звук

Еще одна особенность HyperX Cloud — тип подключения. В то время как многие производители пытаются перевести игровые гарнитуры на «цифру» и вставляют в корпус собственные ЦАП и усилители, Kingston отдала предпочтение аналогу. То есть от самих наушников отходит нормальный провод в тканевой оплетке с окончанием на пару 3,5-мм джеков, что лучшим образом сказывается на звуке.

С хорошей звуковой платой (мы используем ASUS Xonar Essence One) играют HyperX Cloud очень убедительно. Причем их конек как раз заявленные игры и фильмы. Наушники правильно позиционируют источники и делают акцент на средних и высоких частотах. Простыми словами, HyperX четко выделяют голоса, взрывы, выстрелы, топот врагов, но при этом не утомляют назойливым низким диапазоном, чем часто грешат «игровые» модели.

В музыке такой расклад, правда, приводит к некоторой жанровой избирательности. Сложные композиции с завышенной динамикой сразу нескольких инструментов (Limp Bizkit, Papa Roach, Metallica) HyperX Cloud даются только при хорошей раскачке усилителем — на встроенных Realtek чувствуется нехватка прорезающей верхней середины. А вот более простая поп-музыка с выраженной нижней составляющей и вокалом (Taylor Swift) или фолк с несколькими яркими инструментами (ZAZ) воспринимаются очень органично — динамика струнных и голоса передаются почти идеально.

Отдельной похвалы заслуживает в HyperX Cloud микрофон. Приемник сидит на гибкой съемной дужке и со своей прямой задачей справляется на пять с плюсом. Причем, что хорошо, благодаря закрытой конструкции динамиков он почти не улавливает фоновых игровых звуков, мешающих вашим собеседникам.

• • •

Впечатление HyperX Cloud оставила сугубо положительное. Несмотря на то, что это первая гарнитура Kingston, каких-то явных детских болезней мы у нее не обнаружили. Конструкция продумана до мелочей и отлично сидит на голове, микрофон съемный и аккуратно обращается с голосом, ну а динамики отлично показывают себя в играх и фильмах. Для 5000 рублей — крайне сбалансированное решение, готовое утереть нос большей части своих прямых конкурентов. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** белый/черный
- **Материалы:** сталь, пластик, кожзам, велюр
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 15 — 25 000 Гц (наушники), 100 — 12 000 Гц (микрофон)
- **Импеданс:** 60 Ом (наушники), 2,2 кОм (микрофон)
- **Чувствительность:** 98 дБ (наушники), -39 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 2х 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1 м + 2 м
- **Дополнительно:** пульт управления громкостью и микрофоном, множество переходников, сумка для переноски
- **Вес:** 350 г
- **Цена на сентябрь 2014:** 5200 рублей

ПЛЮСЫ

+ хороший дизайн
+ сбалансированный звук
+ комплект поставки

МИНУСЫ

- высокое сопротивление

С ПРИСТАВКОЙ «МИНИ»

Тестирование четырех малогабаритных корпусов

В прошлом номере «Игромании» мы затронули тему компактных компьютеров. Тогда на примере MSI Z97I Gaming AC мы разобрались с тем, что можно собрать на куске текстолита размером 17x17 см, и были, мягко говоря, удивлены отсутствием серьезных ограничений. Сегодня мы продолжаем начатый разговор, но обсуждать уже будем маленькие корпуса, как они выглядят, каких форматов бывают и какую систему в них реально запихнуть.

Сразу скажем, устраивать бойню между представителями «одного размера» нам показалось скучным, поэтому было решено опробовать разные форматы. В итоге получилось три формфактора, четыре корпуса, два порезанных пальца и один перегревшийся процессор.

Условия теста

Так как нашей основной целью была сборка именно *игрового* мини-компьютера, а не огрызка для Facebook и просмотра фильмов, требования к моделям мы сформировали жесткие. На основе материнской платы **MSI Z97I Gaming AC** надо было собрать машину с **Core i7-4770K**, двумя планками памяти **Kingston HypeX Fury** по 4 ГБ каждая и парой накопителей. Первый — твердотельник **Plextor M6S** на 128 ГБ под операционную систему. Второй — классический HDD **Seagate Barracuda 7200.7** под коллекцию кино и игр.

С кулером для процессора поступили так. В максимальной комплектации требовали от корпуса принять башню **Cooler Master V6** высотой 150 мм. В минимальной — боксовый вариант от **Intel**. Тем же образом обошлись и с видеокартами. Если повезет — полноразмерная **NVIDIA GeForce GTX 770** длиной 26 см. В противном случае — укороченная **MSI R9 270X Gaming 2G ITX**, укладывающаяся в 17 см. Блок питания на все это один — 14-см **Hiper Type M** мощностью 530 Вт.

Естественно, все это не только должно было улечься в корпус, но и пройти ряд нагрузочных тестов. Для процессора им стал двадцатиминутный прогон пакета **LinX**, для видеокарт — цикличная работа **3DMark Fire Strike**.

CUBE PC

Aerocool Dead Silence Cube

Первым в редакцию прибыл представитель формфактора Cube PC — **Aerocool Dead Silence Cube**. Сам производитель позиционирует его как «супертихий игровой корпус». Насколько он тих — проверим чуть позже, а с заявлением «игровой» согласимся сразу. Выглядит модель действительно круто и разительно отличается от набивших оскомину Middle Tower. Она шире последних примерно на пять сантиметров, но экономит 3 см по высоте и 7 см по глубине, а это лишнее пространство для ног или пары чашек кофе в случае установки на стол.

Вписать новинку реально и в гостиную рядом с телевизором — дизайнеры сделали все возможное, чтобы их творение выглядело меньше, чем есть на самом деле. Все выступающие детали (ребра, боковые стенки, днище) черные, а чуть более узкие лицевая и верхние части выкрашены в контрастные яркие цвета и заодно закатаны в приятный на ощупь софттач. Благодаря этому чисто визуально DS Cube смотрится сантиметра на четыре тоньше, и особенно хорошо этот эффект проявляется на нестандартных оттенках. Кроме белого и черного вариантов, Aerocool предлагает голубой, розовый, красный, оранжевый, золотой и зеленый. Нам, кстати, достался последний.

Интерьер

Необычный у DS Cube и интерьер. Первое, что бросается в глаза, — способ установки материнки. Крепить ее предлагается не старым дедовским «к стенке», а параллельно полу. Для этого в DS Cube чуть ниже середины установлена металлическая планка, разбивающая пространство на два отсека: под основное железо и под блок питания с накопителями.

Процесс сборки, впрочем, из-за таких выкрутасов не сильно отличается от стандартной схемы в Middle Tower. Так как прорези под установку больших кулеров нет, то первый этап проводится «на воздухе». На материнку (mATX или mini-ITX) ставится камень, башня высотой до 200 мм и планки памяти. Получившаяся конструкция засовывается в корпус и прикручивается четырьмя болтами.

Дальше на свое место отправляется блок питания, ниша для которого отведена в самом низу у задней стенки. Любителей киловаттников разочаруем: без ножниц по металлу его сюда не впихнуть; по крайней мере, наш Hiper K900, как мы его ни крутили, не влез. Зато стандартные ATX длиной 14 см встают без вопросов и чувствуют себя в DS Cube прекрасно. Мало того, что вибрации от их работы гасятся резиновыми ножками, так еще есть доступ к

Технические характеристики

Параметр	Aerocool DS Cube	Deepcool Steam Castle	Lian Li PC-Q18	Thermaltake Urban SD1
Формфактор	Cube PC	Cube PC	Mini-Tower	Micro-Case
Тип материнской платы	mATX, mini-ITX	mATX, mini-ITX	mini-ITX	mATX, mini-ITX
Отсеки 3,5 дюйма	2 внутренних, 1 внешний	3 внутренних	5 внутренних	2 внутренних, 1 внешний
Отсеки 2,5 дюйма	2 внутренних	2 внутренних	2 внутренних	2/1 внутренних
Отсеки 5,25 дюйма	1 внешний	1 внешний	1 внешний	2 внешних
Слоты расширения	2 шт.	2 шт.	2 шт.	4 шт.
Охлаждение	200 мм (500 об/мин, спереди), 120 мм (900 об/мин, сзади), 2х 120 или 2х 140 мм (опционально, сверху)	200 мм (500 об/мин, спереди), 120 мм (900 об/мин, сзади), 2х 120 или 2х 140 мм (опционально, сверху)	140 мм (спереди), 140 мм (сзади)	90 мм (спереди), 2х 60 мм (сзади), 120/140 мм (опционально, сверху)
Панель ввода/вывода	2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио	2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио	2x USB 3.0 (сквозные), аудио	2x USB 3.0, аудио
Максимальная высота кулера	200 мм	200 мм	80 мм	90 мм
Максимальная длина карт расширения	255/320 мм	255/320 мм	340 мм	350 мм
Размеры	41,1х26,5х38,1 см	41,1х26,5х38,1 см	29х19,9х36,5 см	23,9х28х45,6 см
Вес	6,8 кг	6,8 кг	3,9 кг	5,8 кг
Цена на сентябрь 2014 года	3500 рублей	3500 рублей	4000 рублей	3800 рублей

свежему воздуху — аккурат под вентилятором БП прорезано отверстие со съемной пылезащитной сеткой.

Понравилось нам и как сделаны боксы под накопители. Рядом с БП стоит отсек для пары 2,5-дюймовых SSD, а около лицевой панели расположена корзина на два 3,5-дюймовых HDD. Устанавливаются хранилища просто. В случае HDD диск сначала укладывается в раздвижные пластиковые салазки, а затем проскальзывает в корзину до щелчка. С твердотельниками приходится брать отвертку и прикручивать к ним резиновые ножки, на которых SSD потом въезжают в бокс.

Еще раз отверткой надо воспользоваться при установке дисковода или реобаса. Отсеки на 5,25 и 3,5 дюйма стоят под крышей DS Cube и работают по классической схеме «вставил до упора, закрутил четыре болта». Правда, если захочется иметь в системе мощную видеокарту, от корзины на 3,5 дюйма придется отказаться.

Без вопросов в DS Cube влезают лишь короткие GPU вроде MSI R9 270X Gaming 2G, длинные же варианты типа GeForce GTX 770 упираются в 3,5-дюймовый отсек. Чтобы его снять, надо отодрать переднюю панель, выкрутить три болта и хорошенько стукнуть по корзине, дабы та отвалилась. После этого места под видеокарту становится заметно больше и засунуть сюда можно модель до 320 мм.

Змеиное логово

Последний этап — кабели. В маленьком корпусе, где воздушным потокам и так приходится несладко, правильная укладка проводов — архиважная штука. К сожалению, в Aerocool этот момент не прочувствовали и лишь прорезали на планке под материнку несколько отверстий, чего, как показала практика, преступно мало.

Нормально подвести к своим местам удалось только питание процессора, системной платы, видеокарты и пару SATA от накопителей. Корпусные же «включить, перезагрузить, USB, аудио и вентиляторы» расползлись по свободному пространству, аки змеи, и аккуратно укладываться вдоль стенок отказались. Причем не помогли в этом деле ни комплектные стяжки, ни масса вентиляционных отверстий: часть кабелей оказалась адски длинной (USB), а часть, наоборот, слишком короткой (вертушки) и ставилась исключительно в натяг.

Как-то оправдать этот провал разработчиков можно только тихой системой охлаждения. В штатной версии DS Cube установлены два вентилятора: 200-мм на лицевой стороне и 120-мм на задней стенке. Еще пару вертушек разрешается приделать к потолку — принимаются модели по 120 и 140 мм. Интересно, кстати, что при инсталляции дополнительных «карлсонов» верхнюю литую крышу можно сменить на черную панель-сетку, обеспечивающую нормальный доступ к свежему воздуху.

Хорош в DS Cube и набор внешних разъемов — по два USB 2.0 и USB 3.0 (есть внутренний переходник на 2.0) и пара 3,5-мм джеков на наушники и микрофон. Как и кнопки «Питание», «Перезагрузка», расположены они на верхней части корпуса.

В деле

Ну и, наконец, тесты. Для начала скажем, что проверку комплектацией DS Cube прошел на отлично и без вопросов уместил максимальный список нашего железа.

Что же касается охлаждения, то ситуация с ним двоякая. Процессор себя в корпусе чувствовал комфортно и под LinX не поднимался выше 68°С, а вот видеокарте было неуютно. Из-за свисающих проводов ей не хватало притока свежего воздуха, и встроенный GPU Boost 2.0 она использовала только в самом начале тестов, после температура взлетала до 80°С и чип работал на стандартных 1046 МГц. Не исправила положение и пара дополнительных вертушек. Два 120-мм вентилятора продляли работу автоматического ускорителя всего на минуту. Результат, конечно, неплохой, но от корпуса таких размеров хочется большего.

Deepcool Steam Castle

Вторым корпусом в рамках Cube PC стал **Steam Castle**, собравший на Computex 2014 массу восторженных отзывов. Секрет успеха — удачный дизайн. У некоторых новинка вызывала стойкие ассоциации со стимпанком, у кого-то — с микроволновкой с планеты Пандора, а кому-то в ней даже чудился завод по производству крышек для закатывания банок. В общем, внимание железка привлекла и свою порцию славы получила — пришло время ее протестировать.

Начнем с внешнего вида. И первое, что скажем, — по всем массогабаритным характеристикам перед нами копия Deepcool DS Cube (ну, или наоборот, как будет удобнее), но с иным оформлением. Играть на контрасте разработчики не стали и выкрасили новинку одним цветом (белый, черный, желтый, красный или зеленый), из-за чего смотрится она заметно крупнее собрата.

Другие здесь и материалы лицевой и верхней крышек. Вместо софттач использован менее эффектный и приятный на ощупь глянцевый пластик. Для передней части его отлили в виде гладкой панели с выштамповкой, напоминившей нам дорожки печатной платы. А крыша получила вентиляционную решетку на дальней стороне и четыре турбины, смахивающие на автомобильные цилиндры. Сразу отметим, никакой охлаждающей нагрузки они не несут и умеют лишь светиться или мерцать синим, зеленым и красным цветом, за что отвечает колесико-кнопка на правом боку.

Внутри

Внутри Steam Castle и DS Cube похожи. То же разделение на отсеки, горизонтальное расположение материнки и защита от пыли для БП. Изменилось всего ничего. Во-первых, для дополнительного 3,5-дюймового отсека под крышей (того, что приходится снимать при установке GTX 770) не прорезали отверстие на лицевой части, так что разместить в нем можно только внутренний накопитель. Во-вторых, все внешние разъемы переехали с крыши на правую боковую стенку, а значит, схема проведения служебных проводов чуть преобразилась.

Если в DS Cube они свисали сверху единым мотком и, куда его девать, было не понятно, то теперь весь этот клубок прижимается к боковой крышке. И пусть выглядит он не менее безобразно, чем у конкурента, зато не мешает циркуляции воздуха.

При тех же вводных в виде фронтальной 200-мм и задней 120-мм вертушках под LinX процессор разогревался всего до 62°C, а видеокарта в 3DMark держалась на уровне в 79°C и уверенно работала на повышенной до 1076 МГц частоте. Еще лучше в корпусе стало после добавления пары 120-мм вентиляторов на крышу — камень упал до 60°C, а GeForce GTX 770 начала выдавать 1084 МГц.

Пожалуй, тут надо оговориться по поводу установки дополнительных вертушек. Они, как и в DS Cube, крепятся на крышу, но если в корпусе Aerocool это не вызывало никаких трудностей, то со Steam Castle пришлось попотеть. Дело в том, что с внутренней стороны верхней крышки проходят четыре кабеля, питающих подсветку декоративных турбин, и с разводкой этих проводков Deepcool напортачила. Они постоянно сваливаются в лопасти опциональных вентиляторов и издают адский треск. В общем, без скотча не обойтись.

MINI-TOWER

Lian Li PC-Q18

Третьим корпусом в тесте стал **Lian Ll PC-Q18**, представивший у нас формфактор Mini-Tower. По габаритам он раза в два меньше протестированных выше Cube PC и в домашнем интерьере рядом с плазмой должен без проблем сойти за профессиональную аудио/видеотехнику.

По традиции тайваньская компания обошлась без лишних рюшечек, цветочков и котиков, представив строгий, как смокинг, корпус. Все панели литые, лицевая часть забрана вентиляционной решеткой и украшена лишь серебристым логотипом производителя да светлой кнопкой «Питание». Собрано все, кстати, не из пластика, как у предыдущих героев, а из выкрашенного в черный алюминия с характерной продольной шлифовкой.

Откройте дверь

Внутри PC-Q18 уже не так прост. Места тут мало, и, чтобы хоть как-то разместить в нем нормальное железо, Lian Li пришлось пойти на несколько нетривиальных шагов.

Так, например, почти вся система здесь собирается на воздухе. Взять ту же материнку. Планка под формфактор mini-ITX закреплена по правому боку и держится на четырех болтах. Откручиваем ее, кладем на стол, приделываем плату, процессор, память, видеокарту, кулер и засовываем обратно. Просто, быстро и — это важно — позволяет не копаться отверткой в узком пространстве. Кстати, по комплектации PC-Q18 почти ни в чем не ограничен. Из нашего списка железа вошли все комплектующие, кроме высокого Cooler Master V6, на замену которому мы взяли боксовую крутилку Intel.

Пойти на такой шаг нас заставил блок питания, располагающийся здесь не сверху и даже не снизу, а вертикально по центру оборотной панели, то есть прямо напротив материнки. В корпус он устанавливается также нетривиально. Сначала к БП прикручивается специальная планка, а потом получившаяся конструкция просовывается через заднюю стенку и закрепляется четырьмя болтами. Ничего хитрого, только надо заранее разобрать все питающие провода и подвести их к своим разъемам, иначе после инсталляции этому помешает корзина для HDD, установленная сразу за БП.

Чудеса на виражах

Накопителей PC-Q18 может принять, держитесь за стул, восемь штук! Четыре (по 3,5 дюйма) уходят в корзину рядом с лицевой панелью, еще три (один на 3,5 дюйма и пара на 2,5 дюйма) располагаются прямо на днище, а один можно впихнуть в 5,25-дюймовый отсек под крышей. Естественно, устанавливается все необычно.

В случае корзины сначала к HDD прикручиваются резиновые ножки (либо по бокам, либо снизу), на которых он въезжает в отведенное ему место с заранее подведенными проводами. Для установки же накопителей на днище есть съемная металлическая планка с отверстиями. Вытаскиваем ее из корпуса, приделываем к ней хранилища, подключаем кабели и задвигаем обратно.

Работа

Для охлаждения такой кучи железа в стесненных условиях Lian Li пришлось основательно потрудиться над вентиляцией. Горячий воздух выкидывается силами блока питания и 140-мм вертушки на крыше. Свежие потоки поступают при помощи 140-мм вентилятора на лицевой панели и видеокарты, которая засасывает воздух через прикрытое пылезащитной сеткой отверстие на днище. Хватает ли этого для нормальной работы системы? Ситуация та же, что и с компоновкой. Достаточно, но впритык.

Сложнее всего приходится процессору. Из-за потери мощного кулера проверку LinX он не прошел. При стопроцентной нагрузке всех ядер уже через три минуты температура камня взлетела до 98°С и включился троттлинг. В играх, правда, это не критично, там кристалл держался в пределах 80°С и такты не пропускал, но если делать компьютер под графику с активным рендером в 3DS Max, то придется искать хороший горизонтальный кулер, укладывающийся в 80 мм по высоте.

А вот видеокарте, как ни странно, в Mini-Tower оказалось более чем комфортно. Благодаря прямому забору воздуха она не только не включала троттлинг, но и умудрялась держать частоту в 1070 МГц, выше, чем в большем по размеру DS Cube!

MICRO-CASE
Thermaltake Urban SD1

Последним корпусом в нашем тесте стал **Thermaltake Urban SD1**, представитель формфактора Micro-Case, у нас в редакции более известного под кодовым названием «железная колбаса». Описать его несложно. Представьте себе кубик, который вытянули по продольной оси, — получится тот самый Micro-Case.

В исполнении Thermaltake выглядит он довольно агрессивно. Все стенки выполнены из черного металла, а лицевая сторона — литая плоская поверхность из алюминия с парой кнопок «Включить», «Перезагрузить», двумя USB 3.0 и контактами под наушники/микрофон. Есть тут, правда, и один секрет. Верхняя часть передней панели представляет собой замаскированную дверцу, за которой прячутся два отсека на 5,25-дюйма и один, вертикальный, на 3,5 дюйма.

Догадайся

С сюрпризом и внутреннее убранство, добраться до которого лично у нас получилось не с первого раза. Доступ к нему в Urban SD1 открывается не с боков, а через крышу, удерживаемую здесь двумя болтами с накатанными шляпками. Впрочем, возиться с отверткой, пытаясь через верх подлезть к креплениям материнки, не придется: Thermaltake, как и Lian Li, исповедует модульную систему — корпус разбирается до основания.

Первый шаг — материнка. Планка под нее вытаскивается прямо с куском задней стенки, с расположенными на ней слотами под платы расширения и парой 60-мм вентиляторов. Сборка несложная. Прикрутил готовую материнку и задвинул все обратно.

Следующий этап — HDD и дисководы. Под них стоят два отдельных бокса, расположенных друг над другом. Сначала снимаются отсеки под 5,25 дюйма, затем на 3,5 дюйма. Всего корпус может принять два дисковода и три полноразмерных HDD. Пара ставится в корзину на днище, а один можно разместить за заглушкой на лицевой панели вместо кардридера или реобаса. Крепятся все носители по старинке. Воткнул в слот, завернул с боков четыре винта, готово. На словах просто, но на деле схема неудачная. Захочешь в собранной системе заменить винчестер, придется разобрать полкомпьютера, причем в некоторых случаях вплоть до отсека с материнкой.

Загвоздка в том, что салазки под верхний дисковод здесь нависают над GPU и оставляют всего один сантиметр для подводки кабелей питания. То есть, если нужны 5,25-дюймовые устройства, сначала необходимо установить корзину под них и только потом протолкнуть материнку с уже подключенной к БП видеокартой. Соответственно, при замене HDD придется вытащить системную плату, а затем уже снять отсеки.

Как так у Thermaltake получилось — загадка века, главный «икс» в которой заключается в ненужности мешающейся стенки. Она отстоит от дисковода на добрых 3,5 см и выполняет роль ребра жесткости. Сдвинули бы ее на сантиметр, и все было бы нормально. Пока остается либо искать платы с продольными розетками, либо мучиться.

А вот твердотельникам и блоку питания с установкой более-менее повезло. Первые, в количестве двух штук, располагаются на крыше 5,25-дюймовых отсеков и не требуют ни отвертки, ни болтов. Есть специальная защелка, намертво крепящая SSD к посадочным местам. БП же прикручивается к очередной съемной корзине. В принципе, процесс этот проходит без вопросов, но сначала, как и в Lian Li, надо протянуть все провода, так как блок встает четко над материнкой и закрывает собой все свободное пространство.

Естественно, об аккуратной укладке кабелей в таких условиях не может быть и речи, да и производитель, если честно, этим вопросом не особо заморачивался: провода от кнопок и вентиляторов настолько короткие, что к материнской плате приходят в натяг. Впрочем, как показала практика, работе системы это не мешает.

Разгон

Несмотря на все сложности сборки, в плане охлаждения Urban SD1 оказался на высоте. Продолговатый корпус здесь функционирует как турбина на видеокарте. Свежий воздух забирается спереди при помощи 90-мм вертушки, прогоняется через все комплектующие и выкидывается за борт парой 60-мм вентиляторов на задней стенке. Работает все это, конечно, шумновато, но эффект потрясающий.

Даже с учетом стокового кулера над процессором (Cooler Master V6 опять не влез из-за БП), под LinX кристалл ни разу не включал троттлинг, хотя и грелся до 96 градусов. Отлично себя показала и видеокарта. Как и в PC-Q18, у нее есть прямой доступ к свежему воздуху, и это позволило чипу большую часть теста держаться на частоте 1137 МГц и лишь под конец прогона падать до 1084 МГц — лучший результат в нашем тесте.

Еще чуть повысить показатели и избавиться от множества проблем при сборке можно, если поменять отсек под 5,25-дюймовые устройства на комплектную планку с посадочными местами под одну 140-мм вертушку и 2,5-дюймовый накопитель. В таком случае GPU немного дольше работает на повышенной частоте и выдает пару лишних очков в 3DMark.

• • •

Как и с Z97 Gaming AC, финальные результаты тестов нас приятно удивили. Несмотря на скромные габариты, все корпуса справились с изначальным заданием и приняли в себя топовый комплект железа. Пусть в половине случаев нам пришлось отказаться от хорошего башенного кулера и взять для процессора боксовую крутилку, сути это не меняет — компьютер всегда соответствовал нашим высоким требованиям. Другое дело, как они исполнялись и насколько хорошо себя чувствовала готовая система в ящике тех или иных размеров.

Самым сложным формфактором для набора ожидаемо оказался Mini-Tower, который у нас был представлен гениально спроектированным Lian Li PC-Q18. Жесткое ограничение по высоте процессорного кулера и отсутствие свободного пространства приводили к частому троттлингу кристалла, что в тяжелых программах плохо сказывалось на производительности.

Чуть лучше обстояли дела с Cube PC от Aerocool и Deepcool — проблем с кулерами не было, — однако, как показала практика, классическое расположение компонентов в ограниченном пространстве далеко не всегда приводит к хорошим результатам. Например, в версии от Aerocool промах разработчика с кабелями лишил видеокарту разгона.

А вот Micro-Case в нашем тесте показал себя на отлично. В исполнении Thermaltake он был самым несговорчивым при сборке, зато обеспечил эффективное охлаждение видеокарте и занял значительно меньше места, чем Cube PC. В общем, если не готовить систему самому и не копаться во внутренностях каждый день — лучший вариант для игрового HTPC. • *Дмитрий Колганов*

ДОСТУПНЫЙ IPS

Тестирование бюджетного монитора с IPS-матрицей ViewSonic VX2363Smhl

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 23 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 2 мс (GtG)
- **Углы обзора:** по горизонтали/по вертикали — 178°/178°
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), 2x HDMI
- **Дополнительно:** 3,5 мм выход для наушников, динамики 2x 1,5 Вт
- **Энергопотребление:** 21 Вт
- **Размеры:** 53,2x40,5x16,4 см
- **Регулировки:** наклон (вниз/вверх) — -5°/ 20°
- **Комплектация:** кабели 3,5-мм джек, HDMI, внешний блок питания
- **Вес:** 5,4 кг
- **Цена на сентябрь 2014 года:** 6400 рублей

В игровом мире принято делить мониторы на «геймерские» и «рабочие». К первой группе благодаря низкому отклику относят все TN-матрицы, во вторую с легкой руки записывают VA, MVA и IPS. Причем по последним считается, что они могут лишь показывать фотографии, а игры из-за дикого лага им жестко противопоказаны. Мы решили проверить эту теорию и взяли на тест недорогой 23-дюймовый IPS-дисплей **ViewSonic VX2363Smhl** ценой чуть выше 6000 рублей.

Знакомство

Несмотря на скромную для IPS стоимость, оформлена модель достойно и по уровню исполнения даст фору многим конкурентам. Основная заслуга дизайнеров — в модном нынче «безрамочном» оформлении. В выключенном состоянии складывается ощущение, что пластика вокруг матрицы нет вообще. Только широкая полоса снизу и тоненький, всего один миллиметр, ободок по бокам и сверху.

Магия, правда, рушится после нажатия кнопки «питание», вылезает неактивная часть панели в шесть миллиметров, но первого впечатления это не портит — в интерьер VX2363Smhl вписывается без проблем.

Грамотно ViewSonic обыграла и использованные материалы. Все, что спрятано с глаз долой, сделано из простейшей крепкой пластмассы, а вот подставка и боковые стенки оформлены дорогим глянцевым пластиком, приятно играющим на свету. Скрыть бюджетность не удалось только в конструкции. Во-первых, немного плавают зазоры между деталями. Во-вторых, на стол экран опирается короткой ногой всего лишь с одной степенью свободы. Ни подниматься вверх, ни поворачиваться вокруг своей оси монитор не умеет — только отклоняться назад на угол до 20 градусов. Не удобно, но с учетом цены простительно.

Зато система управления сделана идеально. С нижнего торца, по самому центру, стоят пять кнопок, одна — «питание», две — «вверх/вниз», еще пара —«назад/применить». Ничего хитрого, однако вместе с простым и логичным меню набор позволяет без проблем добраться до нужного параметра всего за три, максимум четыре клика.

Как и подавляющее большинство современных моделей, одновременно VX2363Smhl готов принять не больше трех источников: один — по D-sub (VGA), остальные — по HDMI. Причем по «цифре» дисплей может общаться как с компьютерами и консолями, так и с мобильными телефонами, поддерживающими стандарт Mobile High-Definition Link (MHL). Последний в VX2363Smhl умеет принимать от смартфонов и картинку, и звук. Аудио отправляется либо на наушники через 3,5-мм выход, либо на пару встроенных сзади 1,5 Вт динамиков. Звучат колонки на уровне офисного ноутбука и вряд ли подойдут для убойных боевиков, но на просмотр пары серий любимого сериала сгодятся.

Без имен

Теперь о том, ради чего все и затевалось, — матрице. Внутри VX2363Smhl установлена IPS разрешением 1920x1080, контрастностью 1000:1 и *честными* углами обзора 178/178 градусов по горизонтали/вертикали.

Заявленный запас по яркости равен 250 кд/м², но на практике мы его не получили. На стандартных настройках в режиме «выбери меня на полке магазина» монитор выдавал 188 кд/м², после выкручивания всех ползунков до упора удалось добиться 193 кд/м². Хотя ругаться в данном случае не будем. Для IPS цифры укладываются в норму, а матовая матрица позволяет играть при любом освещении.

А вот за настройки производителя все же стоит пожурить. Несмотря на шесть предустановленных режимов, близкой к идеалу цветопередачи показать не смог ни один. К пороговой «единице» по отклонению приблизился лишь вариант Warm, при 157 кд/м² выдавший ΔE_{00} равную 1,43. Остальные опции уходили далеко за «тройку». Впрочем, дело исправляет домашняя калибровка. После недолгих манипуляций с параметрами ΔE_{00} пришла в норму — 0,27 при 120 кд/м². Отличный результат. Виден ли он на практике и стоит ли за него доплачивать? Наш ответ — да.

Разница

Хотя любой форумный тролль будет упорно доказывать, что разницу между TN и IPS видят лишь те, кто хочет оправдать вбуханные в дорогой монитор деньги, на практике все иначе. После непродолжительной работы за IPS вернуться на TN захотят немногие.

Собственно, первое и, пожалуй, главное преимущество IPS — углы обзора по вертикали. Производители TN пишут для своих дисплеев 160°, но это все враки, и, чтобы убедиться в этом, не надо вставать над монитором и смотреть на него параллельно. Проблемы с углами видны и когда сидишь в кресле, и лежишь на кровати с ноутбуком, и даже чистишь зубы, не отрываясь от просмотра Facebook. Чуть отклонил голову — и привет, либо верхняя, либо нижняя часть матрицы теряет оттенки и заливает все черным. В фильмах такое дело просто неприятно, а вот в играх приводит к исчезновению то части карты в углу экрана, то половины головы главной героини. Причем касается это как дешевых, так и дорогих моделей типа протестированного на соседних страницах 4K-дисплея за 25 000 рублей. У IPS таких огрехов не существует. Нет, если бегать вокруг или приседать, картинка будет чуть изменяться, но в пределах 40-50°, будьте уверены, изображение на IPS остается предельно четким.

Второй момент — цвет. Насколько он важен, решать каждому для себя. Мы скажем одно: IPS показывает совершенно по-другому, и особенно это заметно по фотографиям. В то время как TN недавно построенный дачный сарай может либо осветлить, либо добавить чуть желтого или зеленого, IPS будет выводить именно то, что вы видели в реальной жизни. В играх это, конечно, не критично (черт его знает, как на самом деле должен выглядеть очередной монстр), но осознавать, что смотришь на правильные оттенки, все же приятно.

Результаты измерений

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²)	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт	966:1	188	0,2	3,08
Bluish	нет данных	82	0,08	3,21
Cool	862:1	168	0,2	3,31
Native	960:1	188	0,2	3,08
sRGB	нет данных	82	0,08	3,21
Warm	799:1	157	0,2	1,43
Стандарт после калибровки	875:1	120	0,14	0,27

Ну а теперь расскажем о пресловутой скорости. К сожалению, пока, как ни старайся, IPS медленнее. Причем и в два, и в три, и в четыре раза. Так, минимум для VX2363Smhl заявлены 2 мс, среднее же значение лага равно 14 мс. Много ли это по сравнению с 1-2 мс на TN? Разъясняем.

В обычной офисной работе разницу мы смогли разглядеть, только когда выкрутили сенсор мышки на 8200 dpi и пинками заставили курсор носиться по экрану. На IPS движение стрелочки выглядело плавным, а на TN чуть более дерганным. В фильмах отличий мы вообще не увидели. Даже при выводе клонированной картинки одновременно на VX2363Smhl и Acer G24 с TN на 2 мс все показывалось одинаково четко. Точно такой же результат неожиданно оказался и в играх. В режиме «Клон» мы поиграли в World of Tanks, War Thunder, Battlefield 4 и опять не обнаружили никакого криминала — ни шлейфов, ни размытия объектов, ничего. Только цвета на IPS были лучше.

Короче, миф о непригодности IPS для игр разрушен. Все работает, все показывает, никаких проблем. Значит ли это, что всем TN пора на помойку? Отнюдь, есть у этих матриц козыри в рукаве, которые IPS получит еще не скоро, — речь о требующих запредельной скорости 3D Vision и поддержке 144 Гц. Эффекты в играх смотрятся очень круто, но единственный вариант их получить — купить TN.

Что же касается нашего сегодняшнего героя — ViewSonic VX2363Smhl, то это однозначно «Лучшая покупка». Все огрехи сборки, простые материалы и даже небольшое количество входов с лихвой окупают интересный дизайн и отличная IPS- матрица, которая, как показали наши тесты, годится не только для разбора семейных фотоархивов, но и для игр. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

+ отличная цветопередача
+ удобное меню
+ матовое покрытие экрана

МИНУСЫ

- огрехи в сборке
- слабые заводские настройки

ULTRA HD В МАССЫ?

Тестирование компьютера Meijin Core i7 Extreme на Ultra HD-разрешении

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-4960X (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 6 ядер, 3,6-4 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Материнская плата:** ASUS Sabertooth X79 (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, PCI, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 4x 8 ГБ DDR3-1600 МГц Hynix-1 CL11
- **Видеокарта:** 2x Palit GTX Titan Black Edition (GeForce GTX TITAN Black, 890-980/6008 МГц, 6 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Звуковая карта:** ASUS RoG Xonar Phoebus (8 каналов)
- **Твердотельные накопители:** 256 ГБ Samsung MZ-7PD256BW (чтение — 540 МБ/с, запись — 520 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 6 ТБ Seagate ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ)
- **Оптический привод:** ASUS BW-16D1HT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1000 Вт Chieftec GPM-1250C (Cooler Master V1000 RS-A00-AFBA-G1-EU)
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W USB 3.0 Black (2x USB 3.0, аудио)
- **Дополнительно:** Windows 8.1 Pro 64 bit, Microsoft Office Home and Student 2013, кардридер
- **Цена на сентябрь 2014 года:** 250 000 рублей

Всего восемь месяцев назад, в «Игромании» №2/2014 («Будущее игр»), мы рассказывали о своих впечатлениях от Ultra HD-монитора ASUS PQ321 и говорили о том, что это недалекое будущее всех игр. И вот, похоже, оно уже стучится в наши двери. Если в начале года дисплей с 4K-матрицей стоил 150 000 рублей, то сегодня его реально взять за 25 000 рублей. Плюс к этому, как утверждают производители компьютеров, дабы заполнить всю эту тучу пикселей, можно больше не собирать системы на «водянке», а обойтись спаркой двух видеокарт на воздухе. Проверять теорию на практике мы по традиции отправились в Meijin, где для нас заготовили мощный серийный компьютер на базе пары **GeForce GTX TITAN Black** и 28-дюймовый монитор **Samsung U28D590D**.

Первые впечатления

Выглядит тандем впечатляюще. Сам монитор занимает на столе больше полуметра, не меньше отъедает и системный блок. Полноразмерная башня **SilverStone Fortress FT02B-W** в длину чуть больше 61 см, а в высоту достигает 50 см. Оформлен корпус на отлично. Литая черная лицевая панель с серебристым логотипом Meijin, скругленные углы крыши и прозрачное окно во всю боковую стенку. Все управление гигантом расположено на верхней части: «питание» и «перезагрузка», пара USB 3.0 и два 3,5-мм джека, спрятанных под сдвигающейся шторкой. Ну а за охлаждение тут отвечают три управляемые 180-мм вертушки снизу и одна 120-мм на крыше.

Внутри

Интересна и внутренняя начинка тестируемой пары. Samsung U28D590D основан на матовой TN-матрице с поддержкой 10-битного цвета. По точности цветопередачи и углам обзора новинка, конечно, не тянет на свои 25 000 рублей (за эти деньги можно найти хорошую IPS), но по разрешению и четкости изображения заткнет за пояс любого конкурента. Родной режим экрана — 3840x2160, что дает плотность пикселей в 157 точек на дюйм против 79 ppi у обычного Full HD.

На уровне и начинка компьютерного блока. Базируется он на материнской плате **ASUS Sabertooth X79**. В арсенале у нее мощное охлаждение, 14-фазная система питания, восемь слотов под оперативную память суммарным объемом до 64 ГБ, три PCIe x16 3.0, пара PCIe x1 и даже один PCI для устаревших карт расширения.

В Meijin этот запас использовали почти по полной программе. В сокет LGA2011 установлен кристалл **Intel Core i7-4960X**. Внутри у него трудятся шесть ядер Ivy Bridge-E со стандартной частотой 3,6 ГГц и возможностью разгоняться до 4 ГГц при помощи технологии Turbo Boost 2.0. В поддержку камню стоят 32 ГБ оперативной памяти, набранной четырьмя DDR3-планками **Hynix-1 CL11**, а охлаждает его мощный кулер **Scythe Ashura SCASR-1000** — широкая алюминиевая башня с 140-мм вертушкой на 1300 об/мин.

Работает все это на операционной системе **Windows 8.1 Pro 64-bit**, установленной на твердотельник **Samsung MZ-7PD256BW** объемом 256 ГБ и максимальной скоростью последовательного чтения в 540 МБ/с. Под хранение файлов и обширной коллекции игр есть классический

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Graphics	Physics	Score
21 659	13 896	16 626

Unigine Heaven Benchmark 4.0 (1920x1080)

FPS	Scores
105,4	2656

Unigine Valley 1.0 (1920x1080)

FPS	Scores
106,6	4459

Игровые тесты (кадров в секунду)

Tomb Raider		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Max, AF 16x, SSAA 2x	111,1	33,1
Max, AF 16x, SSAA 4x	82,6	24
Crysis 3		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Max, AF 16x, MSAA 4x	93,2	28,7
Max, AF 16x, MSAA 8x	74,4	21,8
Battlefield 4		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Ultra, AF 16x, MSAA 2x	169,8	50,7
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	161,2	49,8
Hitman: Absolution		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	85,9	44,7
Ultra, AF 16x, MSAA 8x	83,2	27,6
Metro: Last Light		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Max, SSAA	74,8	27,9
Max, SSAA, PhysX	48	18,9
War Thunder		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Full, AF 16x, FXAA 6x	175,2	88,9

жесткий диск на внушительные 6 ТБ — **Seagate ST6000NM0024**. А для резервного копирования предусмотрен пишущий Blu-ray-привод **ASUS BW-16D1HT**.

Не обошли стороной в Meijin и любителей качественного звука. На смену встроенному в чипсет Realtek предлагается восьмиканальная **ASUS ROG Xonar Phoebus**, оснащенная не только хорошими ЦАП, но и отличным программным обеспечением, а также выносным пультом ДУ.

Ну и венец системы — видеокарты. За графику отвечают две GeForce GTX TITAN Black — топовые представители архитектуры **Kepler**. На двоих у них в запасе 30 SMX-блоков, 5760 потоковых процессоров, 480 текстурников, 96 движков растеризации и 12 ГБ видеопамяти! Хватит ли этого для монитора с 4K-матрицей? Скоро узнаем, а пока расскажем, как все это работает.

Улучшения

Прошлое знакомство с Ultra HD запомнилось нам периодическими сложностями при настройке. В мониторах тогда не было 4K-контроллеров, из-за чего матрица компьютером виделась как два раздельных Full HD-дисплея, которые надо было объединять программными средствами и, соответственно, жертвовать производительностью. Сегодня все проще. Samsung U28D590D воспринимается как один большой экран, не вызывая со стороны системы никаких вопросов.

Получше дела стали и с масштабируемостью ОС. Иконки, меню, папки, браузеры и большинство популярных программ адаптировались к высокому разрешению и перестали распадаться на пиксели. А вот с контентом пока еще беда — фильмов толком нет, а роликов в YouTube раз-два и обчелся. В общем, как и восемь месяцев назад, основными поставщиками хорошей картинки пока остаются игры.

Почти все они сегодня изначально поддерживают 4K, правда, чтобы добиться от них изображения максимального качества, придется изрядно потратиться на видеокарты. В нашем случае тандема из двух GTX TITAN Black хватало впритык. Проблем с производительностью не испытывали лишь три игры из шести — **Hitman: Absolution** и не особо, в сущности, требовательные **Battlefield 4** и **War Thunder**. В остальных же проектах (**Tomb Raider**, **Crysis 3** и **Metro: Last Light**) мы довольствовались всего 25-30 fps. Впрочем, выглядели они так, что грех жаловаться.

•••

Детализация и четкость картинки в Ultra HD поражает. Все линии, объекты, текстуры (если подготовлены разработчиками) выглядят насколько аккуратно и натурально, что хочется немедленно собрать все свои накопления и отдать их за 4K-комплект. Правда, заначка под матрасом для этого должна быть внушительной.

Несмотря на то, что стоимость входного билета в мир Ultra HD упала более чем на 100 000 рублей, позволить его себе смогут немногие. Так, например, протестированный нами тандем встанет в 275 000 рублей. Дорого, но сэкономить здесь не выйдет — именно столько стоят технологии завтрашнего дня. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

К сдаче этого номера слухи о новой серии видеокарт **NVIDIA** обрели форму и перешли от фотографий к конкретным данным. Уже известно, что 800-й серии **GeForce** на компьютере не будет и переходить придется сразу на GTX 900. Поначалу в продаже появятся лишь топовые **GTX 970** и **980**. Первая, скорее всего, станет аналогом GTX 780, а вторая расположится чуть ниже GTX 780 Ti. В основу новых плат, вероятно, ляжет архитектура **Maxwell**, опробованная нами на **GTX 750 Ti** в «Игромании» №4/2014 («Поколение Maxwell»).

Основные изменения этого месяца

- Бюджетные материнские платы в конфигурациях «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» пусть не блещут разнообразием портов, зато позволяют уложиться в бюджет.
- В преддверии выхода DDR4 в продаже начало появляться все больше интересных модулей на базе DDR3. Так, взятая нами серия **Crucial Ballistix** отличается умеренной ценой и достойными характеристиками.
- Материнская плата **MSI Z97-G43** с заветным словом «**GAMING**» в названии послужит хорошей базой для построения мощного компьютера «Займи, но купи». «Игровая» плата отличается наличием сетевой карты **Killer E2205**, технологией обработки звука **Sound Blaster Cinema 2** и, конечно же, эффектной внешностью.
- В «Дешево и сердито» обновим звуковые платы до уровня **ASUS Xonar DSX** — 8-канальных чипов с поддержкой звука в формате 192 кГц/24 бит.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (Intel)

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-4 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	41 950
Кулер: Thermalright SilverArrow IB-E Extreme (ал. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3650
Материнская плата: ASUS Rampage IV Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	17 670
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	31 900
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANBLKGHZ-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, 1006-1111/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	121 350
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	46 050
HDD: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID 1	22 400
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2 950
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	11 500
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсв., 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9400
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8300
Колонки: Edifier S550 Encore (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 42-20 000 Гц, 85 дБ)	20 400
Мониторы: 3x BenQ XL2720ZE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	53 100
Со всеми наворотами:	**410 120**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6450
Кулер: GlacialTech Igloo H58 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1400 об/мин, 33 дБ)	1200
Материнская плата: ASRock 990FX EXTREME3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-800/2100 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3820
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3540
Видеокарта: Gigabyte GV-R928XOC-3GD (AMD Radeon R9 280X, 1000-1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 800
HDD: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибрид., SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2960
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Fractal Design Core 3000 (ATX, 120 мм, 2x 140 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	2990
Блок питания: Aerocool Imperator 650W (650 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**34 850**
Мышь: Razer Krait 2013 (6400 dpi, лазерная, проводная)	2800
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510S (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4950
Колонки: Microlab FC360 (5.1, 100 Вт, 70 дБ, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	6850
Монитор: ASUS VN279Q (WLED, A-MVA, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, MHL, 2x 2 Вт)	12 900
Системный блок и периферия:	**62 350**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3540
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	3900
Со всеми наворотами:	**80 890**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, Socket LGA1150, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7750
Кулер: GlacialTech Igloo H58 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1400 об/мин, 33 дБ)	1200
Материнская плата: MSI Z97-G43 GAMING (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4620
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3540
Видеокарта: Gigabyte GV-R928XOC-3GD (AMD Radeon R9 280X, 1000-1100/6000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	10 800
HDD: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибрид., SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2960
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1600
Блок питания: Aerocool Imperator 650W (650 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2550
Системный блок:	**35 560**
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	2900
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	3400
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	7300
Монитор: ASUS VG278HE (WLED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	16 720
Системный блок и периферия:	**65 880**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5400
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	3900
Со всеми наворотами:	**86 280**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3900
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	400
Материнская плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2500
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3140
Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5750
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1180
Блок питания: HIPRO HP-E450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6-pin)	1120
Системный блок:	**20 630**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	990
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 основных + 7 дополнительных клавиш)	1100
Колонки: SVEN SPS-702 (2.0, 2x 20 Вт, 40-22 000 Гц)	1900
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	6600
Системный блок и периферия:	**31 220**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1500
Замена видеокарты: Sapphire DUAL-X Radeon R9 270X OC WITH BOOST, 11217-01-10G (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1200
SSD: 120 ГБ Silicon Power Velox V55 SP120GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2350
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2140
Со всеми наворотами:	**38 410**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (Intel)

ЦП: Intel Core i3-4150 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4500
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER PRO (алюм. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	400
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3140
Видеокарта: MSI R7 260X 2GD5 OC (AMD Radeon R7 260X, 1175/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4850
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Xigmatek Recon Black (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1180
Блок питания: HIPRO HP-E450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6-pin)	1120
Системный блок:	**20 480**
Мышь: Logitech G400S (4000 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	650
Колонки: JetBalance JB-454 (2.1, 45 Вт, 65 дБ, 30-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VS239HV (WLED, IPS, 23 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	6700
Системный блок и периферия:	**31 280**
Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	350
Замена видеокарты: Sapphire DUAL-X Radeon R9 270X OC WITH BOOST, 11217-01-10G (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1200
SSD: 120 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE120BW (SATA Rev. 3, запись — 410 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	3290
Звуковая карта: ASUS Xonar DSX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2140
Со всеми наворотами:	**38 260**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5400
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (ал. + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21 дБ)	900
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	2800
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3400
Видеокарта: Sapphire DUAL-X Radeon R9 270X OC WITH BOOST, 11217-01-10G (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6950
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2300
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Accord R-03B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1250
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2160
Системный блок:	**25 700**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1100
Клавиатура: Logitech G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	1900
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	3400
Монитор: BenQ GL2760H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9100
Системный блок и периферия:	**41 200**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1050
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3850
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V55 SP240GBSS3V55S25 (SATA Rev. 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 556 МБ/с)	4100
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	2800
Со всеми наворотами:	**53 000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	4850
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	700
Материнская плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3480
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crusial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	3400
Видеокарта: Sapphire DUAL-X Radeon R9 270X OC WITH BOOST, 11217-01-10G (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6950
HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2300
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Accord R-03B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1250
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 139 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2160
Системный блок:	**25 630**
Мышь: Logitech G500S (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 осн. + 14 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка)	2500
Колонки: Microlab FC 330 (2.1, 56 Вт, 80 дБ, 35-20 000 Гц)	3250
Монитор: Philips 274E5QDAB (WLED, AH-IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, MHL, 2x 6 Вт)	9950
Системный блок и периферия:	**43 230**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3800
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3850
SSD: 250 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE250BW (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	5700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 112 дБ/112 дБ, 7.1)	2800
Со всеми наворотами:	**59 380**

ТЕСТ №10

ОКТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Крупных дополнений для The Sims 3 вышло…

А. 7
Б. 9
В. 11
Г. 17
Д. 20

❷ События Far Cry 4 развернутся в стране под названием…

А. Кират
Б. Непал
В. Индия
Г. Бутан
Д. Мьянма

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Актриса Линдсей Лохан подала в суд на Rockstar за использование своего образа в GTA 5. И победила, получив от разработчиков 16 миллионов долларов компенсации.

А. Было дело!
Б. Нет, что-то здесь не сходится…

❹ Издательство Ubisoft объявило, что разработчики Assassin's Creed устали и в следующем году игр этой серии ждать не стоит.

А. Все верно.
Б. Что-то заврались вы совсем!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — […], do you know what love is?
— Love is a making a shot to the knees of a target 120 kilometers away using an Aratech sniper rifle with tri-light scope.

(— [Имя героя], ты знаешь, что такое любовь?
— «Любовь» — это выстрел по коленям цели на расстоянии 120 километров из снайперской винтовки Аратекс с прицелом тройного увеличения.)

А. Deus Ex: Human Revolution
Б. Grand Theft Auto 5
В. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords
Г. Red Dead Redemption
Д. Alpha Protocol

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

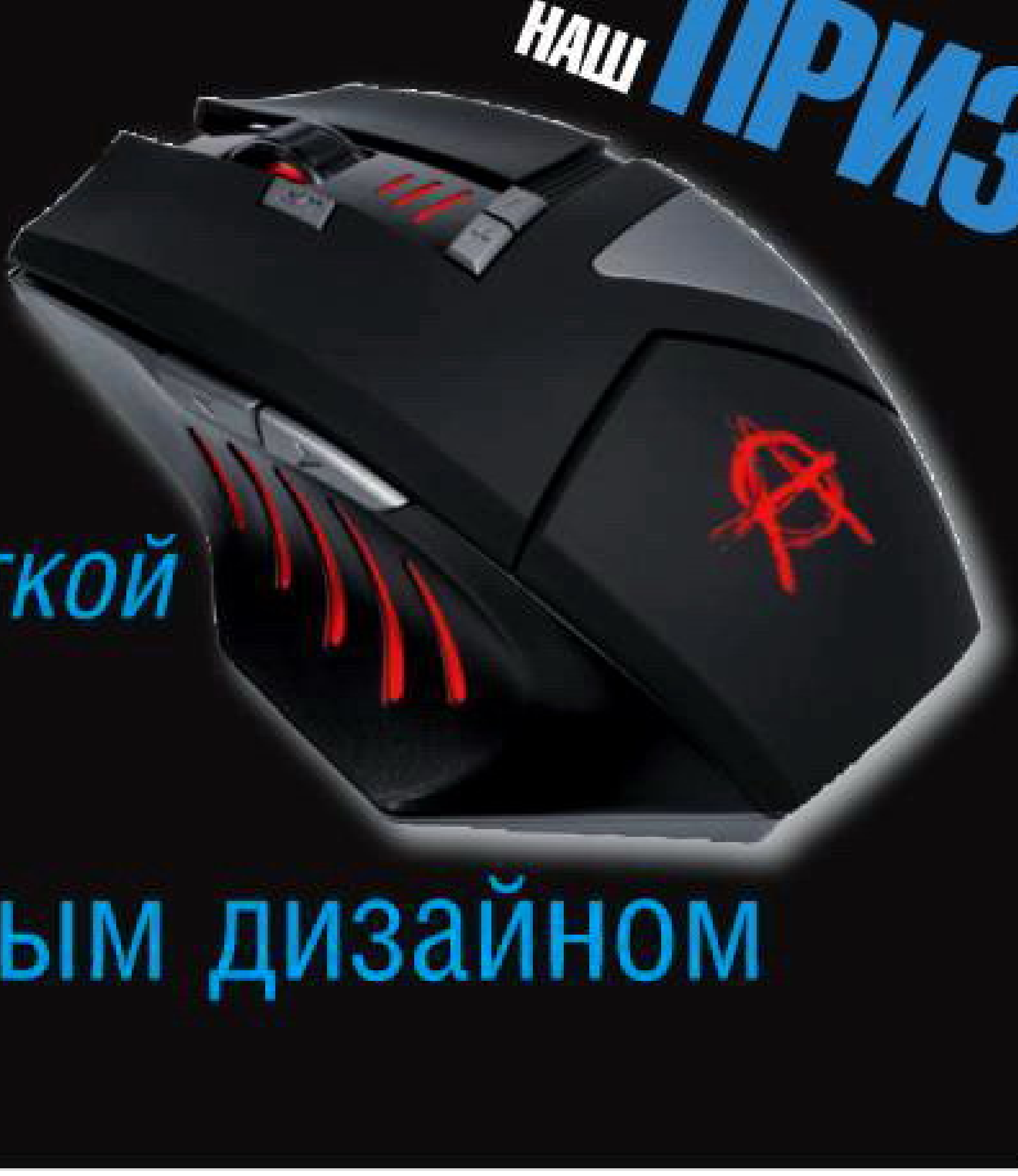
А. Lost Planet 3
Б. Crysis
В. The Elder Scrolls 5: Skyrim
Г. inFamous: First Light
Д. Анабиоз: Сон разума

❼ Компания Nintendo была основана в…

А. 1889 году
Б. 1911 году
В. 1939 году
Г. 1961 году
Д. 1987 году

НАШ ПРИЗ

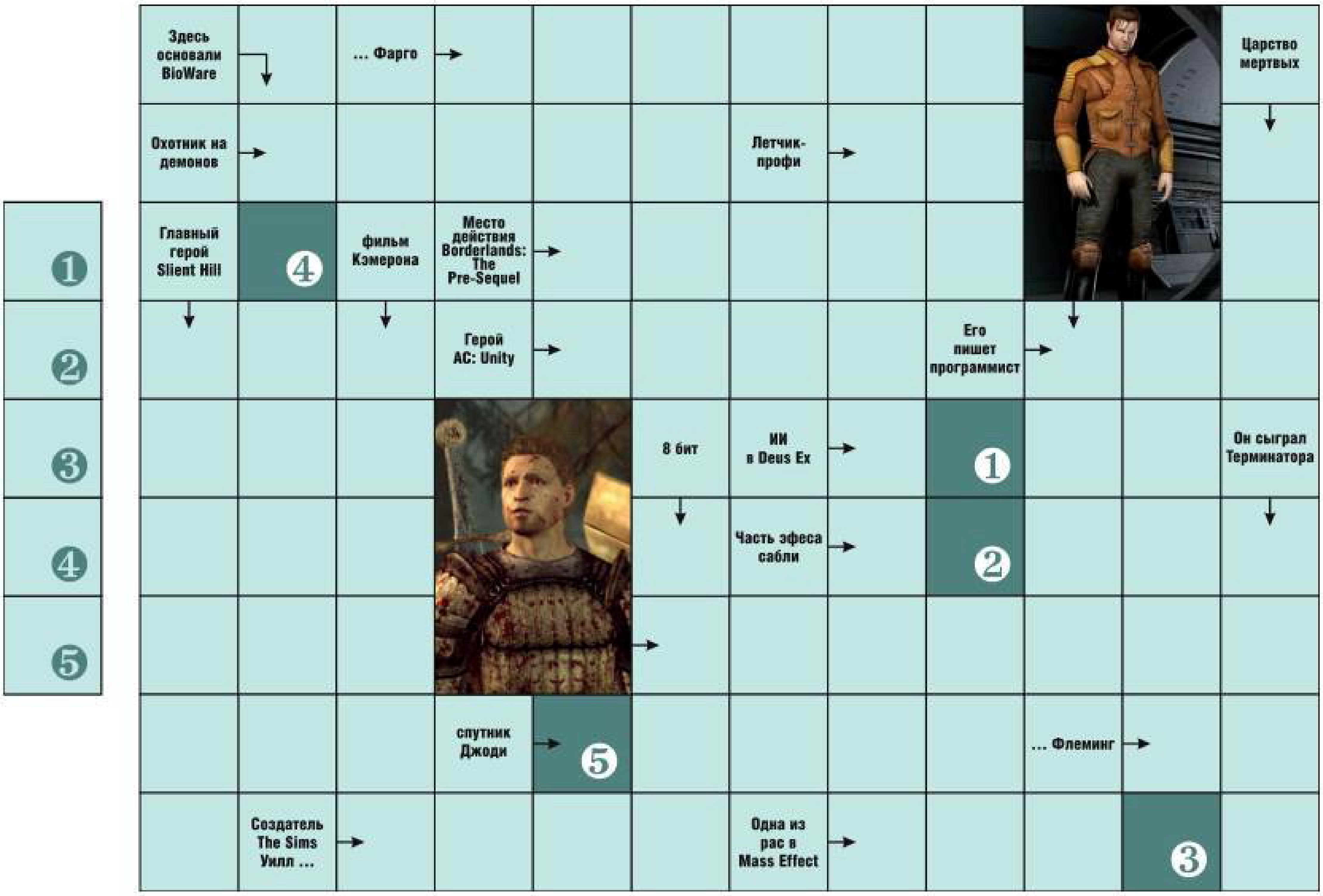
Игровая мышь
Oklick 755G HAZARD
с 8 кнопками, подсветкой
оптическим сенсором высокого разрешения
и очень эргономичным дизайном
(www.oklick.ru)



СКАНВОРД №10

ОКТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

Наушники Oklick

TM-611MV Soul

с хорошим звучанием во всем частотном диапазоне (20 Гц — 20 кГц)

и ярким, немного «брутальным» дизайном

(www.oklick.ru)

ВИДЕОПАМЯТЬ №10

ОКТЯБРЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы. **Внимание!** Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

НАШ ПРИЗ

Планшет

Q-1050G

с экраном диагональю 10,1”

двухъядерным процессором

с архитектурой Cortex-A7

(www.bq-mobile.com)

Октябрь

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
40				1	2	3	4
41	**5**	6	7	8	9	10	11
42	**12**	13	14	15	16	17	18
43	**19**	20	21	22	23	24	25
44	**26**	27	28	29	30	31	

ИГРОМАНИЯ

Издатель Activision **Разработчик** Bungie

Игромания

Октябрь

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
40				1	2	3	4
41	5	6	7	8	9	10	11
42	12	13	14	15	16	17	18
43	19	20	21	22	23	24	25
44	26	27	28	29	30	31	

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №08/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (главным героем дополнения First Light для экшена inFamous: Second Son стала Проныра)
2. Б (российский парк развлечений Angry Birds откроют в Санкт-Петербурге)
3. А (очки виртуальной реальности Google Cardboard можно изготовить из любой картонной коробки и телефона на платформе Android)
4. А (организаторы чемпионата Electronic Sports World Cup признали Just Dance официальной киберспортивной дисциплиной)
5. В (цитата была взята из игры Diablo 3: Reaper of Souls)
6. А (на скриншоте была изображена игра Among the Sleep)
7. Г (мировой рекорд по прохождению Super Mario Bros., установленный игроком под псевдонимом Blubbler, составляет 4:57.69)

Победитель

Максим Смирнов (Санкт-Петербург)

Накладные динамические наушники-гарнитура **Cresyn C560H** *с мягким оголовьем* большими 40-миллиметровыми динамиками с неодимовыми магнитами и двумя 3,5-миллиметровым разъемами *www.cresyn.ru*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Салем, Нгуэн, распродажа, чародей, ви, Торин, Мол, титан, Кен, КПП, Гейман, Ваас, босс, Олди, Барри. По вертикали: Крейг, Калу, Падь, псих, Мор. Ключевое слово: **Аркхем.**

Победитель

Александр Генварев

(Подольск)

Пульт ДУ **URC 8800** *с поддержкой 80 устройств (синхронизация ТВ/LCD/LED/Plasma)* настраиваемым экраном *макросом и телетекстом* управление по wi-fi со смартфона или планшета *www.oneforall.com*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. Among the Sleep
2. Yoshi's New Island
3. Valiant Hearts: The Great War
4. Payday 2
5. Deus Ex: Human Revolution
6. Left 4 Dead 2
7. Deadlight
8. Max Payne 3
9. Murdered: Soul Suspect
10. Chivalry: Medieval Warfare

Победитель

Александр Бельков

(Миасс)

Беспроводной геймпад для ПК и PS3 **SPEEDLINK TORID** с поддержкой технологии Dual Mode *и встроеннымт литиево-полимерным аккумулятором на 600мА* обеспечивающий до 10ч игрового времени *www.speedlink-russia.ru*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.
2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **03.11.2014**. Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Ян Кузовлев

ОБЕЩАНИЯ

Знаете, мне всегда хочется верить обещаниям. В этом плане особенно выделяется Питер Молиньё — он не слишком складно объясняет, какие невероятные штуки у него запланированы в играх. Живой, динамически развивающийся мир в **Fable** с деревьями, что растут на протяжении всей игры. Грандиозный **Black & White**, интригующая **Curiosity** — сила идеи в этих проектах намного важнее, чем все остальное. Достаточно заинтриговать, мистифицировать публику, предложить те вещи, которые разум просто не может перенести в рамки видеоигры, — и все, зритель очарован, живет идеей.

Никто не мог внятно объяснить, что хранится в кубе Curiosity. Когда геометрическую фигуру, слой за слоем, наконец, расковыряли, ты внезапно оказывался внутри куба. За этим следовал катарсис. Манерные бородатые мужчины в свитерах и женщины с тонкими запястьями, кажется, назвали бы это современным искусством.

На деле все оказалось немного сложнее. Счастливчик, что первым раскрыл куб, стал богом в другой игре, **Godus**. В чем статус будет выражаться на практике, никто толком, кроме Молиньё, не знает, и это хорошо — красивую мечту по щелчку пальцев можно легко развеять. Смотрите, как легко **Watch_Dogs** превратилась из удивительной экосистемы, которая учитывает движение потоков воздуха по городу, в игру про вышки.

Обещаниям хочется верить потому, что в таком случае ты воспринимаешь каждую новую игру как событие. Про **Destiny** говорят, что она с нами надолго. Я убежден, что так оно и будет, игра станет иконической, как до этого у Bungie сложилось с **Halo** и образом Мастера Чифа.

Сейчас видеоиграм сложнее тебя удивить. Движение фигурок по ту сторону экрана может растрогать, шокировать и вызвать целую гамму разных чувств, но чтобы удивить — нет. Воспринимать игру как волшебство уже не получается. Во многом потому, что ты начинаешь понимать правила игры, механики, которые заставляют проект работать как задумано.

Чем больше начинаешь разбираться в медиуме, тем реже сталкиваешься с неизвестным и удивительным. Раньше мы и поверить не могли, что появятся такие вещи, как полностью трехмерный и интерактивный городок в **Shenmue**. Там можно зайти в любую лавку, потратить полдня у автомата пачинко. Или вот пример: прошел **Pokemon Silver**, а она не заканчивается на титрах и предлагает отправиться на новый континент. Невероятно.

Действие в **Animal Crossing** привязано к реальному времени и меняет твои привычки вне игры — ты и думать не мог, что такое возможно, но вот оно, перед глазами, работает. Антропоморфный пес по ту сторону экрана обижается на тебя, когда ты забываешь поздравить его с днем рождения. Вот эта история, что работает на стыке реальности и игровых механик, она совсем не новая, достаточно вспомнить про безумную популярность тамагочи: барьер между игроком и игрой размывается, система ведет с тобой диалог, начинаются чудеса. Это не просто объект, которым ты управляешь, нажимая кнопки, а нечто со своей волей, способное на отклик.

Во всяком случае, так хочется думать. Заканчиваются чудеса в тот момент, когда ты понимаешь, по каким принципам с тобой разговаривают, как устроена та же Animal Crossing или тамагочи. Волшебство рассеивается, а ты остаешься один на один с обезличенной системой — как фокус, технологию которого ты осознал.

Мне всегда хочется верить обещаниям. Чтобы слова Артура Кларка про технологию и магию были применимы к видеоиграм. Пока что получается такая ситуация: интрига и тайна, безусловно, важны, но их, к сожалению, нельзя воплотить в рамках игры, поэтому визионерам вроде Молиньё остается только обещать и надеяться, что иллюзию не раскроют. Такие люди нужны, чтобы поддерживать волшебство.

Godus

Animal Crossing: New Leaf

www.igromir-expo.ru

ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

0+

2-5 ОКТЯБРЯ

м. Мякинино, Крокус Экспо

Russia COMIC CON

www.comicconrussia.ru

Реклама

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: +7(495) 644-22-22 Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

БОЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ
WORLD of TANKS
XBOX 360 EDITION
WORLD of TANKS
BLITZ
МОБИЛИЗАЦИЯ
WORLD of TANKS
ПО МАШИНАМ
НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ!
ГОРЯЧИЕ АКЦИИ
PREMIUM TANK T-127
ИНВАЙТ-КОД
1. Зайдите на wginvite.net и введите инвайт-код
2. Закончите регистрацию и получите подарки
5 ДНЕЙ ПРЕМИУМ-АККАУНТА
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE
Инвайт-код действителен до конца 2014 года
РЕКЛАМА

bloody BY A4TECH

TL8

Terminator Laser Gaming Mouse

Продвинутые настройки оружия и макро-команд

ИГРОМИР
ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

2-5 октября 2014
«Крокус Экспо», павилион №1
Зал №4, стенд B7

bloody.com/ru
vk.com/bloodybya4tech
facebook.com/bloodybya4tech

РЕКЛАМА